

Dr Fausts Manuskript

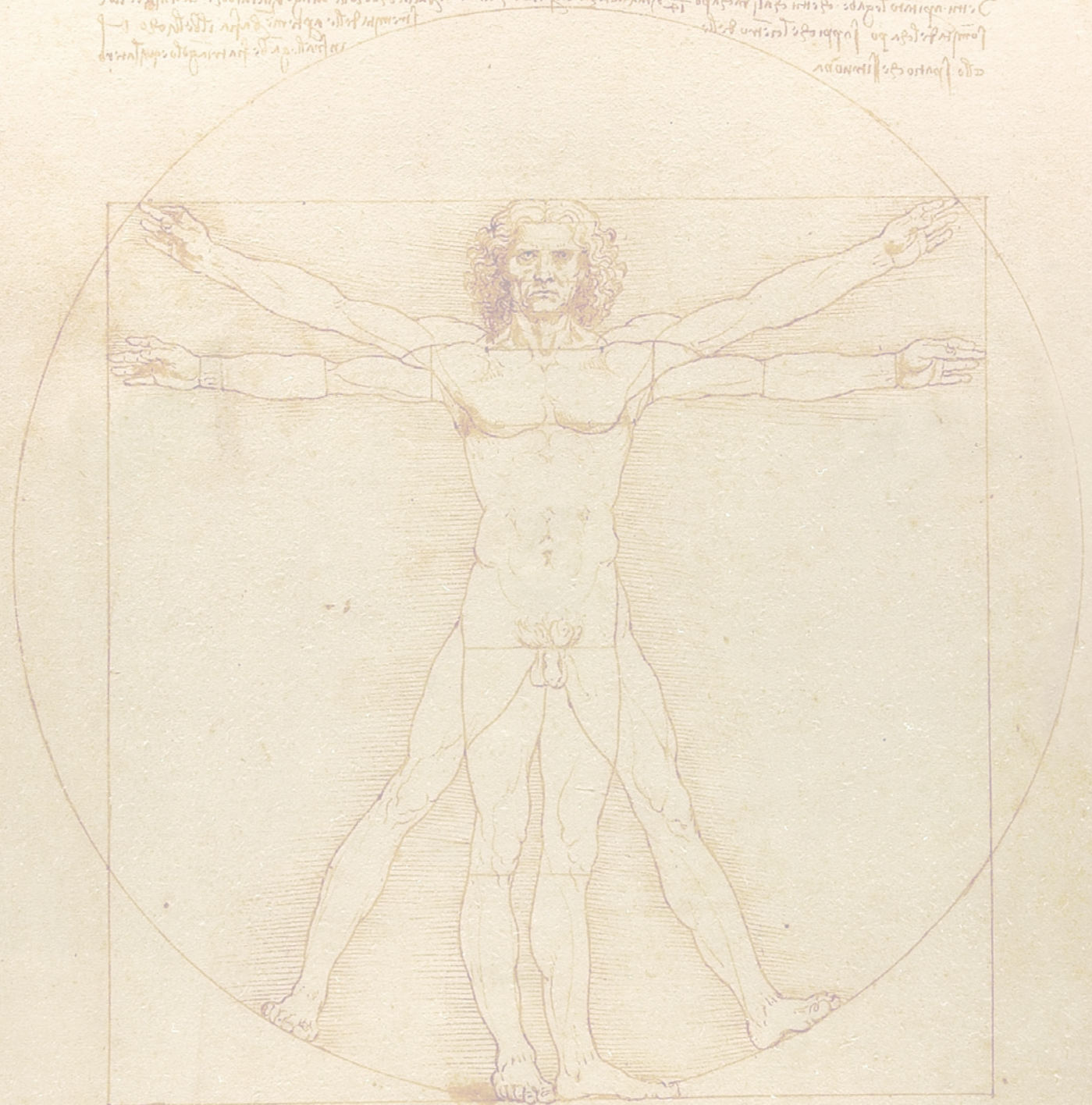


SPELARENS HANDBOK



Mathias Ståhle

Handwritten text in a Gothic script, likely a manuscript page. The text is arranged in several lines, with some words written in a larger, bolder script. The text is written in a dark ink on a light-colored parchment or paper.



Handwritten text in a Gothic script, likely a manuscript page. The text is arranged in several lines, with some words written in a larger, bolder script. The text is written in a dark ink on a light-colored parchment or paper.

Dr Fausts Manuskript

SPELARENS HANDBOK

TEXT & SPELDESIGN:
Mathias Ståhle

OMSLAGSMÅLNING:
Joakim Ericsson

TECKNINGAR & PLAGIAT:

Albrecht Altdorfer, Sebald Beham, Gustave Doré, Albrecht Dürer, John Gilbert, Urs Graf, Pieter van der Heyden, Augustin Hirschvogel, Hans Holbein d.y, Matthäus Merian d.ä, Arthur Rackham, Rembrandt van Rijn, Jan van der Straet, Mathias Ståhle, Leonardo da Vinci, Hans Memling, m. fl.

FORMGIVNING:
Mathias Ståhle

SPELTESTARE:
Andreas Engström,
Jimmy Engström,
Finn Ljunggren,
Lasse Viljanen

TACK TILL:
Olga, Ilja
och Sofia
Arfert, Han

Abra Kadabra!

Vem hade kunnat tro att det var så lätt att vara en besvärjelse? Nu vet jag, men sanden i mitt tینگlas har redan runnit ut, och ända sedan jag undertecknade kontraktet med Den onde har jag fruktat den här stunden. Jag väntar bara på att få höra det skrapande ljudet av Hans bockfot i trappan, knackningen på min vindskamardörr och dunsen när Han ställer sin eldgaffel i spiselvrån. Sedan är allt över. Ni kommer inte ens att hinna straffa mig. Och vare sig Era böner eller Er Gud kan rädda min själ, då inget finns kvar att frälsa. Låt mig istället, till androm och varnagel, begagnas denna stund till att förtälja hur jag själv hamnade i de förtappades skara. Det visade sig vara lätt som en barnlek, att förlora sin odödliga själ. Mitt eget öde beseglades när jag läste in en vanlig barnramsa, i en enkel triangel:

ABRAKADABRA
BRAKADABR
RAKADAB
AKADA
KAD
A

Läs versen längs trekantens sidor, med spetsen pekande ner mot underjorden. Då ser ni, hur lätt det är att åkalla mörkrets makter. Knappt hade jag uttalat mitt Abra Kadabra, förrän glöden i min spis falnade till sot och aska. Men rösten som sedan ekade genom skorstenen dånade som helvetets sju ugnar:

Upprepa nu de orden
Och fördömd Du vara skall
Ej någonsin välkommen vorden
I den helige faderns hall

Hur innerligt önskar jag inte, att jag lagt band på min tunga. Men nyfikenheten drev mig att upprepa mitt Abra Kadabra, och där stod Han: Mörkrets furste eller Hin-Håle, om Ni så vill. Han kallade sig Mefistofeles, och alla helvetets eldar flammade i Hans ögon. Sju år erbjöd Han mig, under vilka all världens klokskap skulle vara min. Nu önskar jag att någon annan hunnit före och erbjudit mig visdom istället. Då hade jag kunnat tacka nej. För under de sju åren har jag lärt mig en endaste sak: Att svartkonsten är ett enkelt hantverk, som kommer till ett högt pris. I utbyte mot de enklaste trollformler, köpte Han min odödliga själ. Nu, när jag skrivit ner dem alla, gömmer jag manuskriptet här i min kammare. Det finns inmurat i spisen där i hörnet. Men jag varnar Er - alla Ni som kommer efter mig. Innan Ni lossar murstenarna bör Ni tänka Er för. Själv gjorde jag ett dåraktigt val, då jag befann mig i samma sits som Ni. Sanden har runnit ut. Nu skall jag betala priset. Jag hör redan Hans steg i trappan.

Dr. JOHANN FAUST



Prolog: Doktor Fausts Värld

Slut ögonen och tänk på texten du just läste. Visst kan du fortfarande se det gamla pergamentet framför dig? Bra! Låtsas nu att du håller det gulnade bladet i din hand på riktigt. Du har just hittat det, i en dammig gammal vindskammare, som du lovat någon att städa. En faster kanske. En faster med en riktigt gammal vind, i ett uråldrigt hus.

Försök föreställa dig lukten av damm, och skumrasket som härskar däruppe. Nu händer det något med din fantasi, eller hur?

Jag slår vad om att du snart kan se det lilla rummet framför dig, fastän du aldrig varit där på riktigt. Du kan se den gistna gamla skrivpulpeten, som står mitt ibland det vanliga skräpet man brukar hitta på ett vinds-kontor.

Kanske kan du till och med känna spindelväven som hänger ner från taket, och säkert undrar du hur pergamentet hamnat här.

Det har redan blivit sprött av ålder och är garanterat äldre än din faster.

Möjligen har du redan börjat undra om det finns en eldstad i det lilla rummet, och om den har några lösa stenar. Kanske kämpar du till och med mot en önskan att vända dig om i din fantasi, för att se om det står en kvarglömd eldgaffel innanför dörren.

I så fall är det bara att gratulera dig.

Du hittade just tillbaka till barndomens lekfullhet. Du har blivit en Homo Ludens (en lekande människa) och det är en grundförutsättning, för att du ska kunna medverka i ett rollspel.

DOKTOR FAUSTS VÄRLD

Fausts Manuskript är ett rollspel. Det utspelar sig uteslutande i din fantasi och berättar en saga från en svunnen tid; en tid som känns välbekant, fast den aldrig existerat.

På den tiden satt Doktor Faust fortfarande och skrev trollformler i sin svartkonstbok. Hans värld befolkas av alla de fattiga svinaherdar, prinsar och prinsessor som du är van att möta i sagans värld.

Där finns elaka styvmödrar och goda feer. Där finns den ensamme riddaren som spelar schack med döden, puckelryggen som ringer i kyrkans klockor och den lilla tiggarflickan, som värmer sina stelfrusna händer med sin sista svavelsticka.

Bli heller inte förvånad om du stöter på Hans och Greta, som irrar i en frusen skog, eller upptäcker att någon stuckit ner ett svärd i en av stenarna framför den stora katedralen.

Men Fausts värld ligger inte så långt borta från din egen, som du kanske tror. För den befolkas också av alla de personer som levde, när de klassiska sagorna började berättas.

Du kan möta Wilhelm Tell, samtidigt som du får veta att Jeanne D'Arc bränts på bål.

Och du har väl hört att barnen i staden Hameln försvunnit spårlöst härom året, lockade av tonerna från en råttfångares benflöjt?

Eller att digerdöden står för dörren?

I Fausts värld blandas dikt med verklighet och grymhet med skönhet. Dåtid blir nutid. Det är bara din egen fantasi som sätter gränserna.

Fantasin och en handfull tärningar.

VAD ÄR ETT ROLLSPEL?

– Hallå! Jag sköt dig med min pilbåge.

– Nehej, det gjorde du inte alls, för jag duckade undan pilen.

Visst låter det bekant? Du har säkert lekt cowboys och indianer någon gång i din barndom. Eller tjuv och polis, eller någon annan

–KORT OM DIG, MIG & HENNES TÄRNINGAR–

Spelet är inte verkligt. Det är däremot du som spelar en rollperson i Fausts värld. Blanda inte ihop rollerna. I texten används pronomina som du, vi och jag oavsett om de för tillfället syftar på spelaren eller hennes rollperson. Det bör framgå av sammanhanget vem ordet syftar på. Hon och hennes används genomgående, i stället för indefinita pronomina som man eller klumpiga sammansättningar av typen han/hon.

Om du är en erfaren rollspelar har du säkert redan bläddrat förbi prologen. Men då känner du också till hur man använder de klassiska rollspelstärningarna T6:an och T20:an. Annars följer förklaringen här. Faustreglerna använder sig mestadels av helt vanliga sexsidiga tärningar, som kort och gott kallas T6:or. Det inledande T:et står för Tärning och siffran är antalet sidor.

Fortsättning >>>>

lek, där fantasin bestämde vad du och dina kamrater kunde göra i låtsasvärlden.

Att spela rollspel är lika enkelt. Fast du slipper de små dispyterna om vem som gjorde vad. Det enda som krävs är att du hittar tillbaka till lekfullheten.

Resten är så enkelt att ett barn förstår det.

Ett rollspel är en berättelse, som skapas av spelarna tillsammans. Vanligtvis sker det med alla deltagare sittande runt ett bord, och du behöver inte ens lyfta ett finger för att avlossa dina pilar. De enda tillbehören du behöver är de här reglerna, några pennor, en bunt anteckningspapper och en handfull tärningar.

I Fausts värld ikläder du och de andra spelarna er rollen av varsin fiktiv rollperson. Alla era egenskaper och färdigheter (som styrka, smidighet och fingerfärdighet) finns noterade i sifferform på en 20-gradig skala. Därför går det att räkna ut när du lyckas eller misslyckas, med lite enkel matematik. Och några tärningar.

Eftersom en av tärningarna du behöver för att spela har just 20 sidor, kan alla frågor om vad din rollperson kan och inte kan göra i spelet besvaras med ett tärningsslag.

Om du försöker lyfta ett tungt stenblock kastar du en tärning. Slår du lägre än din styrka går det vägen, slår du högre orkar du inte ens rubba stenen.

För säkerhets skull agerar en av dina medspelare också domare och spelledare. Hon övervakar alla tärningsslag och gestaltar alla de varelser ni möter i er gemensamma sago-värld.

Detaljerna kan vi återkomma till. Låt oss istället se hur det kan gå till i praktiken, genom att studera ett kort spelexempel.

EN SEDELÄRANDE BERÄTTELSE

Anders, Maria och Ibrahim sitter runt Saras köksbord. Sara är spelledare och de andra spelar alla varsin rollperson i Fausts

värld. Anders rollperson heter Dirk, och är knekt hos den lokala slottsherren. Marias rollperson heter Magda, och jobbar som piga i borgens kök. Ibrahim har valt att spela en långfingrad tjuv vid namn Isak.

Innan vi träder in i handlingen har Isak övertalat Magda och Dirk att genomföra ett nattligt inbrott i slottsherrens sovrum. Dirk har lyst vägen för dem med sin fackla och Magda har lotsat de tre äventyrarna ända fram till korridoren utanför slottsherrens privata gemak.

Nu funderar spelarna på hur deras rollpersoner ska komma in i sovrummet, utan att väcka den sovande adelsmannen. Likt inlevelsefulla skådespelare har de redan börjat identifiera sig med sina egna rollpersoner. Därför säger de jag, när de syftar på sitt fiktiva alter ego.

Sara: Dirks fackla har slocknat och Magdas vaxljus orkar inte lysa upp hela korridoren. Men hallen verkar vara tom, bortsett från en rostig gammal rustning som står uppställd vid ena väggen. Vad gör era rollpersoner?

Maria: Jag smyger fram och lägger örat mot dörren. Hörs det några ljud från gemaket?

Sara: *[Spelledaren kollar i sina anteckningar hur bra Magdas hörsel är och slår en tärning]* Du har god hörsel och kan höra ett snusande ljud. Det låter som om någon snarkar svagt på andra sidan dörren.

Maria: *[viskande]* Gubbtjyven sover.

Anders: Min far är ju en av slottets äldsta trotjänare, så jag vill egentligen inte bli inblandad i det här. Jag står kvar i korridoren och vänder ryggen åt dörren.

Ibrahim: Din mes! Jag gläntar på sovrumsdörren.

— BLÄCK, BLYERTS & FLERA TÄRNINGAR —

Reglerna kräver ibland att du slår flera tärningar samtidigt och adderar resultatet. Förkortningen 2T6 anger till exempel att du slår två sexsidiga tärningar och räknar samman prickarna. Ibland följer en siffra efter förkortningen. 2T6+6 betyder att du slår två sexsidiga tärningar, räknar prickarna och adderar sex till hela summan.

Den 20-sidiga T20:an fungerar exakt som en vanlig tärning, trots att den har fler sidor. Den används vanligen för att kolla om du lyckas göra det du försöker dig på, som när Ibrahims rollperson ville lirka upp haspen i spelexemplet. Innan du börjar spela bör du förse dig med minst en T20 och en handfull T6:or. Därtill behöver varje spelare en bläckpenna, en blyertspenna och några anteckningspapper.

Sara: Den är låst med en hasp från insidan.

Ibrahim: Ingen match! Jag plockar fram min dolk och kollar om det går att lirka upp haspen genom att sticka in bladet i dörrspringan.

Sara: Kan du göra sånt?

Ibrahim: Jag har en Fingerfärdighet på 12. Då kan man både vittja fickor och dyrka uppenkla lås, enligt regelboken.

Sara: Okej. Slå ett färdighetsslag.

Ibrahim: *[slår 5, Isak lyckas]* Så kan det gå när inte haspen är på.

Sara: Snarkandet hörs tydligare nu. Slotts-herrens gemak ligger i mörker bakom fördragna sammetsgardiner. I skenet från vaxljuset kan ni bara se de breda golvtilljorna och konturerna av en himmelssäng.

Anders: Jag ser ingenting. Jag står fortfarande bortvänd.

Maria: Jag kollar vad tjuven gör.

Sara: Okej, vad gör tjuven?

Ibrahim: Jag lånar ljuset och tassar in i rummet.

Sara: Smyger du, eller går du?

Ibrahim: Äsch! Gubben sover ju. Jag går lite försiktigt bara.

Sara: Tråkigt för dig. Golvbräderna knarrar nämligen och snarkningarna tystnar tvärt.

Ibrahim: Shit! Jag släcker ljuset och kryper in under sängen.

Maria: Då blir det ju kolmörkt. Jag drar mig närmare väggen och kryper ihop bakom den där gamla rustningen.

Anders: Nej men... varför blir det alltid så här? Jag skyndar tillbaka samma väg vi kom. Man vill ju inte råka illa ut.

Sara: Klumpige Dirk, springande i mörkret? Då måste du nog slå ett Smidighetsslag för att inte krocka med plåtrustningen i hörnet.

Anders: *[slår 20 och misslyckas kapitalt]* Men vaf... Jag är ju lika smidig som en elefant.

Sara: *[ler ondskefullt]* Rustningen faller omkull med ett brak när Dirk snubblar över den. Det hörs steg i trappan vid korridorens andra ände inom några sekunder. Det verkar som om Dirks vaktkollegor är på väg mot sovrummet nu...

Som du säkert förstår har våra hjältar hamnat i en svår knipa. Snart kommer deras färdigheter att sättas på ännu svårare prov. Men låt oss lämna dem här, och ägna oss åt dina egna äventyr istället.

Det enklaste sättet att börja utforska Fausts värld är att använda någon av de färdiga rollpersonerna från spelexemplet. De presenteras i slutet av nästa kapitel. Men det är betydligt roligare att skapa ett eget alter ego.

Att slå fram en rollperson är dessutom det bästa sättet att lära sig hur reglerna fungerar. Oavsett vilken metod du väljer så definieras din rollpersons förmågor på samma sätt; med fem fysiska och sju själsliga egenskaper. Låt oss titta närmare på dem.

KROPPENS FÖRUTSÄTTNINGAR

Din rollpersons fysiska egenskaper sätter absoluta gränser för vad du kan göra i den fiktiva spelvärlden. Kroppskrafterna representeras av fem grundegenskaper. Till-

—T20:OR & T6:OR—

Tjugosidiga tärningar används för att avgöra om du lyckas med nästan alla olika handlingar, som kräver att du slår tärningar i Fausts Manuskript. Din chans att lyckas mäts ju oftast på en 20-gradig skala. I normalfallet ska du slå under eller lika med det värdet. Ju högre du slår, desto bättre blir resultatet. Om du har ett egenskaps- eller färdighetsvärde över 13 räknas det som anmärkningsvärt bra.

Sexsidiga tärningar används till nästan allt annat i Faustreglerna. När du slår en T20:a kastar du ofta en handfull T6:or samtidigt. Det är en bra idé att slå alla tärningar i ett slag, istället för en i taget. När tärningarna kastats bör du också lämna kvar dem på bordet, utan att plocka upp dem, när prickarna räknats samman. I många situationer "återanvänds" resultatet från ett tärningsslag flera gånger.

sammans tecknar de en skissartad bild av dina starka och svaga sidor. Låt oss titta på dem i tur och ordning.

STYRKA (STY): Handlar om muskelkraft och ren råstyrka. En stark person slår hårdare än en svag, och tål dessutom mer stryk. Din styrka påverkar både hur stora skador dina hugg orsakar i en strid och hur mycket du kan bära eller lyfta. Däremot säger den ingenting om hur snabb eller träffsäker du är.

STORLEK (STO): Storleken mäter massa, kroppsvolym, omfång och vikt i första hand. I andra hand även längd. Liksom styrkan påverkar den hur många hugg du tål i en strid, innan du faller eller dukar under.



BLICK (BLI): Detta är inte bara din synskärpa utan inkluderar också hörseln, luktsinnet, känseln, smaken och eventuellt ditt sjätte sinne (om du har ett). Blicken styr allt som har med uppmärksamhet och fattningsförmåga att göra, men ska inte förväxlas med intelligens eller bildning.

KARISMA (KAR): Karisma är det närmaste du kan komma ett objektivt mått på skönhet. Karisman mäter nämligen hur vacker andra anser att du är, med hänsyn tagen till senmedeltidens rådande skönhetsideal. Därför räknas Karisma som en fysisk egenskap. I Fausts grymma värld räknas inte den inre

skönheten. Men Karisma är också ett mått på din allmänna hälsa. Helt enligt logiken att sundheten bara återfinns i en frisk och vacker kropp.

SMIDIGHET (SMI): Snabbhet i rörelserna, balanssinne, träffsäkerhet och vighet är beroende av din Smidighet.

SJÄLENS INNERSTA SKRYMSLEN

Kroppskrafter i all ära. Även medeltidsmänniskan förstår att kroppen måste ha en själ för att finna en mening. Den som är stark nog att flytta berg åstadkommer ingenting utan en vilja att rubba den första stenen. Viljan är en själslig egenskap, och vad som gömmer sig i själens innersta skrymslen på din rollperson framgår av hennes själsegenskaper.

Som vanligt mäter vi allt i siffror och själsegenskaperna fungerar som motsatspar. De kämpar ständigt med varandra om kontrollen över din rollperson. Tänk på dem som den lilla ängeln på din vänstra axel, som träter med djävulen på din högra skuldra. Om den ena växer sig för stark förlorar den andra kontrollen.

De sju själsegenskaperna beskrivs här så att de återspeglar den kristna moral, som härskar i Fausts värld.

ÖDMJUKHET/HÖGMOD: Den ödmjuka är nöjd med sin lott och kan svälja en oförrätt. Hon skryter aldrig, medan den högmodiga styrs av sin stolthet och kräver uppmärksamhet vid varje framgång.

Den ödmjukes förnöjsamhet är det saktmod, som hyllas i bibelns bergspredikan: "Saliga äro de saktmodiga, ty de skola besitta jorden." Trots bibelorden är högmodet en mycket framträdande egenskap hos många världsliga härskare i Fausts värld.

► **Synonymer:** timid/världsvan, blygsam/skrävlare.

— TIOO & PROCENTRÄKNING —

När vi pratar om en Tioo menar vi inte en tärning, utan två 10-sidiga. Den första representerar tiotalen från 0-9. Den andra entalen från 0-9. Om du slår en 7:a och en 3:a blir resultatet 73. En 0:a och en 5:a ger 5, medan det omvända betyder 50. Utfallet 00 motsvarar hundra. Använd olikfärgade tärningar, för att skilja ental från tiotal. Tioo:an kallas ibland också för procenttärning.

rT3 är en sexsidig tärning där resultatet delas med två. Avrunda uppåt. Tyvärr går det inte att konstruera en tärning med tre sidor, av lätt insedda geometriska skäl.

rT10 är en 20 sidig tärning där resultatet delas med två. Avrunda uppåt. Det finns också tärningar med bara tio sidor, om du vill hoppa över dividerandet.

► **Rollspelstips:** Som ödmjuk låter du andra välja när de vill prisa dina gärningar och tar emot berömmet med ett fromt leende: "Jag gjorde bara min plikt". Som högmodig följer du upp varje lyckat tärningslag med en utläggning om din egen förträfflighet: "Såg ni hur jag fällde honom med ett enda välriktat hugg".

FLIT/LÄTTJA: Herren kräver inte bara ödmjukhet av människan. Hon förväntas dessutom slita för brödfödan i sitt anletes svett. Som flitig är du inte rädd för att hugga i. Om du bedriver ett stillasittande hantverk får du se till att göra det väl, för att betraktas som flitig. Lättingen väljer alltid de enklaste utvägarna och undviker ansträngning i görligaste mån.

► **Synonymer:** ambitiös/lat, nitisk/bekväm.

► **Rollspelstips:** Gå alltid främst, ställ dig i första ledet och anmäl dig som frivillig till alla uppdrag. Låt flitens lampa skina över allt du gör. Maska inte, smit inte undan och försov dig aldrig om du vill undvika att kallas för lätting.

KYSKHET/VÄLLUST: Köttsliga lustar är en dödssynd och bannlyses redan i det sjätte budet, tillsammans med äktenskapsbrotten. Du bör heller inte hysa onaturliga lustar till din nästas hustru, tjänare, oxe eller åsna om du vill förbli kysk. Sådana synder springer också ur vällust.

► **Synonymer:** avhållsam/utsvävande, ren/kättjefull.

► **Rollspelstips:** Undvik onödiga kontakter med det motsatta könet om du vill förbli kysk. Bär ett kyskhetsbälte om du vill gå till överdrift. Klä dig utmanande och flirta dig fram genom tillvaron, om du vill leva ut dina vällustiga sidor.

TÅLAMOD/VREDE: När Tålmodet tänker först och handlar sedan, agerar Vreden ofta vårdslöst och obetänksamt. Som tålmodig blir du

sällan arg utan orsak, som argsint brusar du upp för ingenting. Tålmod/Vrede styr också över din uppfattning om lag och rätt, och personifierar det ridderliga idealet om rättvisa. Både rättvisa och lagskipning kräver nämligen en god portion tålmod och den vrede som tillåts mynna ut i godtyckliga repressalier eller öppet hat är därmed orättfärdig. Det gäller såväl de gudomliga som de världsliga lagarna.

► **Synonymer:** eftertänksam/vårdslös, rätt-rådig/självsvåldig, försiktig/framfusig.

► **Rollspelstips:** Gör ingenting utan noggrant övervägande. Om du improviserar måste du se välja "det rätta" alternativet (vad det nu är). Då är du tålmodig. Se upp så att du inte förväxlar vreden med vanlig ilska. Den som saknar tålmod är inte nödvändigtvis arg hela tiden. Men kastar du dig huvudstupa in i varje situation, och förlitar dig på turen, har du slagit in på vredens bana.

MÅTTFULLHET/FROSSERI: Att leva asketiskt, som Gamla Testamentets profeter, kräver måttfullhet. Det är en dygd. Frossaren är en spenderare; en slav under sina laster som aldrig kan få nog av njutningsämnen, vilka de än vara må. Om det hade funnits cigaretter i Fausts värld skulle det krävas ett Måttfullhetstest för att sluta röka.

► **Synonymer:** sparsam/slösaktig, sparsam/utsvävande.

► **Rollspelstips:** Som måttfull tar du bara vad du behöver och det gäller såväl dryck som matvanor och vackra kläder. Frossaren lägger upp för stora portioner på tallriken, dricker för mycket och smyckar sina kläder med både guld och juveler.

BARMHÄRTIGHET/GRYMHET: Bibelns samarit önskar andra välgång, till priset av sin egen olycka. Grymheten rymmer såväl svartsjuka som egenkärlek, samt en stark ovilja att hjälpa nödställda. Den grymma brukar också bli

— ATT GESIFFRORNA ETT LIV —

Ganska snart kommer du att ha en samling siffror antecknade om din rollperson. Men för att hon ska få liv måste du använda din inlevelseförmåga och att ge henne kött på benen. Om någon frågar bör du alltid kunna berätta vem din rollperson är med vanliga ord. Du ska inte behöva snegla på dina anteckningar och säga "Hon har Styrka 11 och en Smidighet på 12..."

Ditt jobb är att översätta siffrorna till något levande. Precis som en skådespelare gör med sin rollfigur, när hon läser in ett manus. Du behöver bara hitta några enkla detaljer att hålla dig till, och du behöver inte ens skriva ned dem. Låt oss titta på hur Maria skulle beskriva sin rollperson Magda. Beskrivningen är kortfattad, som sig bör. När du ska beskriva din rollperson gäller oftast regeln: Kort är bra. *Fortsättning >>>*

hämndlysten, om hennes stolthet såras. Både lögnare och tjuvar betraktas som grymma i Fausts värld.

► **Synonymer:** altruist/egoist, skonsam/hänsynslös, förlåtande/hämndlysten, ärlig/lögnaktig

► **Rollspelstips:** Håll tillbaka det sista hugget i alla strider och bevilja nåd när den efterfrågas, om du vill leva upp till riddaridealets krav på barmhärtighet. Att ljuga och stjäla får dig att framstå som grym, även om du aldrig skadar någon.

FRIKOSTIGHET/GIRIGHET: Den givmilde delar med sig av sina tillgångar. Läger du mynt i tiggarnas skålar hör du till de frikostigas skara. Den girige släpper intet ifrån sig, utan att få något i gengäld.

► **Synonymer:** givmild/snål, generös/ogin, ädelmodig/småsint.

► **Rollspelstips:** betala tionde till kyrkan utan att knota. Dela med dig av dina vinster och du skall kallas för frikostig. Den giriga sätter alltid sin egen vinst i första rummet, men se upp så att du inte börja stjäla för att stilla din penninghunger. Då blir du också grym.

HJÄLTEN MED TUSEN ANSIKTEN

Alla rollpersoner som skapas med hjälp av den här boken blir klassiska sagohjältar. Du kommer säkert att känna igen din första rollperson mycket väl, när du ser henne första gången. Hon kanske är dotter till den där fattige vedhuggaren, som just gift om sig med en snål och ogin hustru. Eller så får du spela svinaherden som beundrar prinsessan på avstånd. Eller flickan med de tre svavel-

stickorna. Vem av dem som blir just din första rollperson avgör du själv.

Men all rollpersoner som skapats med Faustreglerna har ett gemensamt: de är väldigt jordnära och välbekanta. För så är det i sagans värld.

Vi lär alltid känna sagans hjältar, just som de står i begrepp att bryta upp från sin trygga och välbekanta vardag, men innan de beger sig ut på sitt första äventyr. I normalfallet är det en mycket liten värld



som
dessa hjältar
i vardande
lämnar bakom sig.

Även om din första rollperson är ämnad att bli något stort kommer hon alltid från enkla förhållanden från början.

I Faustreglerna utgår vi ifrån att alla nya rollpersoner kommer från den påhittade byn Fehl-am-Platze.

Den är tillräckligt generell för att din spelledare ska kunna placera den nästan var som helst i Fausts värld. Du kan naturligtvis också använda reglerna utan att knyta henne till en förutbestämd hemtrakt.

Fehl-am-Platze är en berättarteknisk konstruktion, och ska betraktas just som en sådan. Varken mer eller mindre. Men den ger i alla fall din första rollperson en fast punkt i tillvaron.

— MAGDA TILL EXEMPEL —

Magda är kortvuxen med svart hår och blek hy, som framhäver hennes smala hals och tunna armar. Hon är klädd i en sliten och lappad klänning av enkelt lintyg, som blivit färglös med åren. Hennes förkläde glänsar av fiskfjäll och fingrarna är valkiga efter att ha bundit nät i faderns fiskebod. Magda drömmer om att en dag kunna slå sig in på en egen levnadsbana.

Hon drömmer om det liv nunnorna i klostren lever. Fiskardottern tjänar ibland piga i slottet. Där har hon hört tjänarna berätta om kvinnor som vikt sitt liv åt att tjäna Herren. Magda vet bara hur man passar upp på slottsherren, men hon föreställer sig att Gud kräver annat än "mer öl... svabba golvet... skynda på" av sina utvalda. Dessutom klatschar han säkerligen inte nunnorna i baken när han druckit för mycket.

Kapitel 1: Alter Ego



Titta på bilden. Visst ser det hemtrevligt ut? Din första rollperson skulle i alla fall svara ja på den frågan. Hon är född i den lilla byn, som börjar bakom portvalvet. Fehl-am-Platze är en liten kyrkby, som består av en enda gata.

Exakt var i världen ditt hem ligger är inte så viktigt just nu. Du vet bara att en liten landsväg slingrar sig genom en skogklädd dalgång. Och vägen följer bäckens vindlingar bort mot en stor stad, vars murar reser sig där strömfåran rinner ut i den skummande floden.

Det är en liten värld du lever i, och de flesta som växer upp i Platze föds, lever och dör i samma dalgång. Men samtidigt är din rollpersons värld större än vår egen. För människorna som lever i Fausts tidevarv vet att det ryms mycket mer mellan himmel och jord, än vad ögat kan se. Världen känns större, när man vet att den rymmer så mycket som är okänt.

Platze är en bortglömd avkrok som erbjuder din rollperson stora möjligheter. Det är en plats så god som någon, att börja sina äventyr på. Du kan läsa mer om trakten och dess invånare i slutet av den här boken. Vi ska nu slå fram din första rollperson, och då utgår vi från Ödestabellen, som börjar på nästa uppslag.

DIN FÖRSTA ROLLPERSON

Just nu behöver du bara ett eget Pergament att anteckna på. Ett Pergament med stort P är ett förtryckt formulär, där du för anteckningar om din rollperson. Det finns färdigifyllda Pergament i slutet av det här kapitlet, där vi slagit fram rollpersonerna Magda, Dirk och Isak från spelexemplet.

Där hittar du också ett tomt Pergament, som du ska använda nu. Kopiera det och beväpna dig med pennor och tärningar. Så här gör du för att slå fram en rollperson i nio enkla steg.

— SÅ MYCKET FÅR DU FUSKA MED TÄRNINGARNA —

När du skapar din första rollperson använder du tärningar, för att slå fram hennes värden. Det innebär att slumpen avgör vem du blir i spelet. Men du får samtidigt jämma ut oddsen till din egen fördel.

Under skapelseprocessen i detta kapitel får du påverka utfallet hos tre valfria sexsidiga tärningar. De kallas härnäst för hjältetärningar och du väljer själv vilka de är.

På den första hjältetärningen får du välja värdet helt efter eget huvud: 1, 2, 3, 4, 5, eller 6 — valet är ditt. Den andra hjältetärningen får du slå om tills resultatet blir högre än vad tärningen visade från början.

Den tredje tärningen får du bara slå om en gång, och nu måste du behålla det nya resultatet även om det är sämre än ursprungsvärdet. Var noga när du väljer hjältetärningar.

1 DITT URSPRUNG: Slå 1T20 och 1T6 på Ödestabellen på nästa sida och jämför resultatet med kolumnen Börd. Den visar var dina föräldrar hör hemma, i ståndssamhället.

Dina föräldrar hör antagligen till allmogen eller borgerskapet, men du kan också ha oturen att födas bland de fredlösa eller turen att födas i en burgen familj. Eller rent av en adlig. Välj ett passande namn till dina föräldrar och ett till dig själv.

Slå sedan en T6:a för att se om du har syskon. Slår du en etta är du äldst bland barnen. Slår du en 2:a har du ett äldre syskon och så vidare.

Du kan avgöra om dina syskon är bröder eller systrar med ytterligare tärningsslag (jämnt resultat betyder pojke och ojämnt flicka).

Du får också utöka familjen med 1T3 yngre syskon, om du vill.

EXEMPEL: Maria slår en 2:a och en 5:a. Sju. Hennes rollperson Magda, växte upp bland allmogen. Hon slår sedan en 2:a, och har ett äldre syskon. Nästa tärning visar också 2. Det jämna resultatet ger Magda en storebror.

2 SLÅ FRAM BLÄCKVÄRDEN: Nu ska vi titta närmare på vem du är. Slå 2T6 för var och en av dina fem fysiska grundegenskaper: Styrka, Storlek, Blick, Karisma och Smidighet. Notera resultatet med en bläckpenna.

Eftersom siffrorna aldrig kommer att ändras kallar vi dem för bläckvärden. Bläckvärdena motsvarar din rollpersons kroppskrafter vid barndomens slut. I Fausts värld upphör den vid 12 års ålder.

När dina grundegenskaper fortsätter att utvecklas under tonåren antecknar vi det med blyerts, i den undre rutan på pergamentet. Det blir dina blyertsvärden.

EXEMPEL: Maria börjar med att slå fram sin rollperson Magdas styrka. Tärningarna visar

en 2:a och en 3:a. Fem. När proceduren upprepats fem gånger har Magda följande bläckvärden: Styrka 5, Storlek 6, Blick 10, Karisma 10 och Smidighet 9.

3 FÄRDIGHETER OCH TALANGER: Titta på bakgrundstabellen igen. I kolumnen Livets skola finns en lista över de färdigheter du lärt dig under dina första tolv år. Notera dem på ditt Pergament och fyll i färdighetsvärdet med blyerts.

Chansen att lyckas med de färdigheter du får i livets skola är lika med bläckvärdet för grundegenskap som anges inom parentes vid varje färdighet.

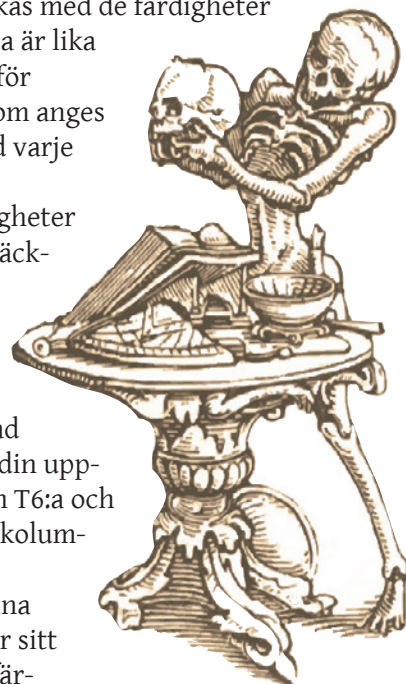
Alla andra färdigheter börjar på halva bläckvärdet.

Men dina föräldrars sysselsättning påverkar också vad du lärt dig under din uppväxt. Slå därför en T6:a och läs av resultatet i kolumnen Levebröd.

Den visar hur dina föräldrar förtjänar sitt uppehälle. Vilka färdigheter de lärt dig står i kolumnerna Faderlig hand och Moderlig omsorg. Där hittar du också dina två första talanger. De är markerad med kursiv stil.

De nya färdigheterna börjar på samma nivå som bläckvärdet för den tillhörande grundegenskapen. Om du råkar få en färdighet du redan har börjat utveckla, så höjer du istället chansen att lyckas med +1T6.

En talang låter dig göra mer med dina färdigheter. Du kan läsa mer om hur det fungerar i nästa kapitel. Än så länge koncentrerar vi oss bara på färdighetsvärden.



— VANLIGA NAMN (KVINNOR) —

Fausts tidevarv är sagans epok, och din rollpersons namn bör därför klinga bekant i en allmänhistorisk medeltida miljö. Förslagen på de kommande sidorna var vanliga i det Tysk-Romerska riket, som upptog större delen av det vi idag kallar Europa, under 1400-talet och de närmast kringliggande århundradena. De fungerar lika bra i sagans värld, och många av dem är fortfarande populära.

KVINNONAMN: Anna, Agnes, Beate, Bertha, Blanca, Cecilia, Cilia, Dorothea, Elise, Elsebeth, Eva, Fresia, Frida, Gertrud, Gerke, Hallgerd, Hedwig, Helena, Helga, Irmeli, Ilse, Isabella, Johanna, Jutte, Katherina, Kunigunda, Leah, Lene, Lucinda, Magdalena, Maria, Nina, Olga, Otilia, Petra, Rakel, Rosa, Sara, Salomea, Sofia, Undis, Ursula, Vera, Veronika, Yrmeli, Yrmgard.

1T20 1-6	Livets skola Börd: Fredlös Folkvett Fingerfärdighet Vildmarksvana	Levebröd	Faderlig hand	Moderlig omsorg
		1 Lösdrivare	Vildmarksvana <i>Vandrare</i>	Sånglekar <i>Spela (Instrument)</i>
		2 Tiggare	Folkvett <i>Drinkare</i>	Fingerfärdighet <i>Allätare</i>
		3 Sköka	* *	Hövlighet <i>Frestare</i>
		4 Tjuv	Envig <i>Långfingrad</i>	Fingerfärdighet <i>Låssmed</i>
		5 Dräng/Piga	Händighet <i>Jordbrukare</i>	Djurhållning <i>Hantverkare (Sömnad)</i>
		6 Stråtrövare	Skytte <i>Bågskytt</i>	Läkekonst <i>Hantverkare (Barberare)</i>
7-12	Börd: Allmoge Folkvett Djurhållning Händighet	1 Vedhuggare	Händighet <i>Hantverkare (Byggare)</i>	Vildmarksvana <i>Eldfödd</i>
		2 Svinaherde	Sånglekar <i>Tämjare</i>	Djurhållning <i>Djurvän</i>
		3 Skogvaktare	Skytte <i>Jägare</i>	Vildmarksvana <i>Osynlig</i>
		4 Fiskare	Båtvett <i>Fiskare</i>	Båtvett <i>Simmare</i>
		5 Nattväktare	Envig <i>Pikenerare</i>	* *
		6 Bonde	Händighet <i>Jordbrukare</i>	Fingerfärdighet <i>Fogde</i>
13-17	Börd: Borgare Folkvett Hövlighet Fingerfärdighet	1 Tjänare	Fingerfärdighet <i>Kvick</i>	Folkvett <i>Flyhänt</i>
		2 Lärling	Händighet <i>Hantverkare (Syssla)</i>	Fingerfärdighet <i>Flink</i>
		3 Gästgivare	Folkvett <i>Drinkare</i>	Tala (Språk) <i>Hasardspelare</i>
		4 Knekt	Envig <i>Krutblandare</i>	* *
		5 Hantverkare	Händighet <i>Hantverkare (Syssla)</i>	Fingerfärdighet <i>Köpman</i>
		6 Klockare	Händighet <i>Skrivare (Latin)</i>	Läshuvud <i>Hantverkare (Syssla)</i>
18-19	Börd: Burgen Hövlighet Intriger Läshuvud	1-2 Köpman	Hövlighet <i>Köpman</i>	Tala (Språk) <i>Skrivare (Latin)</i>
		3-4 Skriftlärd	Läshuvud <i>Skolad (Lära)</i>	Tala (Språk) <i>Skrivare (Latin)</i>
		5-6 Präst	Befallning <i>Skrivare (Latin)</i>	Läshuvud <i>Skolad (Lära)</i>
20	Börd: Frälse Hövlighet Befallning Berömmelse	1-3 Riddare	Envig <i>Lansiär eller Kavallerist</i>	Ryttarkonst <i>Hantverkare (Barberare)</i>
		4-5 Kavaljer	Hövlighet <i>Drinkare</i>	Sånglekar <i>Frestare</i>
		6 Ståthållare	Befallning <i>Regent</i>	Intriger <i>Världsvan (Kultur)</i>
		* Lägg till en valfri gåva, talang eller färdighet.		

Faderslott	Moderslott	Arvegods	
Vandringsstav med bärknyte	1T3 brödkanter	-	Lösdrivare
Tiggarskål	Säck	-	Tiggare
1T3 Penningar	Tygtrasor		
†	Spegelskärva	-	Sköka
	Sidenband		
Knölpåk	Låsdyrk	-	Tjuv
Änterhake	Tärningar		
Hammare	Träskor	-	Dräng/Piga
Kniv	Nål och tråd		
Pilbåge (2T6 pilar)	Kniv	Jordkula	Stråtrövare
Spjut	1T6 Penningar	(Skydd mot väder och vind)	
Yxa	Vedsåg	Stuga	Vedhuggare
Brynsten	Elddon	(Utan mark)	
Herdestav	1T3 getter, grisar, får,	Stuga	Svinaherde
Flöjt	eller gäss (levande)	(Utan mark)	
Armborst (2T6 skäktor)	Kniv	Skogskoja	Skogvaktare
Spjut och Yxa	Rep (3T6 fot)	(Skydd mot väder och vind)	
Nät, Krok	Korg	Roddbåt	Fiskare
Kniv och Rev	Rep (3T6 fot)	Åror	
Hillebard, Lykta och	†	Stålhjälm	Nattvakt
Läderharnesk		Kragläderstövlar	
Högaffel, Kärra samt	Filt	Bomärke på	Bonde
en Oxe eller Åsna	Vinterkläder	¼ Markland	
Sliten borgarskrud	Låsbart skrin	3T6 penningar	Tjänare
1T6 vaxljus			
Handkärta och	Ryggsäck	3T6 penningar	Lärling
1T3 Verktyg	Reskläder		
Knölpåk	Träslev	Burskapsbrev	Gästgivare
Vinkrus	Järnkittel	värt ¼ Mark	
Hillebard, Stålharnesk	†	†	Knekt
och Stålhjälm			
Låsbar kista	Elddon	Burskapsbrev	Hantverkare
1T6 Verktyg	Handkärta	värt ½ Mark	
Träklubba	Bläck, Gåsfjäder	3T6 daler	Klockare
Rep (3T6 fot)	och Pergament		
Kulram, Vågskålar	Reskläder	Skråbrev	Köpmän
och Låsbar Kista	Vinterkläder	värt ½ Mark	
1T3 Böcker	Bläck, Gåsfjäder	1T6 böcker	Skriftlärare
Förstoringsglas	och Papper	†	
Bibel, Radband	†	Kyrksilver (6T6 daler)	Präst
och Krucifix		1T6 böcker	
Svärd, Sköld, Lans, Hel	Ridhäst	Stridshäst	Riddare
brynja och stålhjälm	Sadel	Kyrassrustning	
Värja, Hatt och	Näsduk, Handskar	1T6×10 daler	Kavaljer
Fjäderplym	och Spetskrås	Ridhäst	
Svärd, Sköld, Lans, Hel	Näsduk, Handskar	Adelsbrev värt	Ståthållare
brynja och stålhjälm	och Spetskrås	1T6 Markland	

† Slå ett extraslag på lösörestabellen när detta resultat dyker upp.

FRIVILLIG REGEL: Om du vill kan du låta dina föräldrar komma från olika miljöer. Då slår du fram Börd och Levebröd för dem båda, separat. Du kan på så sätt få större variation på dina kunskaper. Men om din mor och far får olika Börd har de inte uppfostrat dig tillsammans. Du är en oäkting i en orättvis värld, och måste välja vem av de två som tagit hand om dig. Du avgör själv om du väljer bort den faderliga handen eller de moderliga omsorgerna från din uppfostran.

4 SÄRSKILDA GÅVOR: Din rollperson är långtifrån färdig, men vi kan nu börja bilda oss en uppfattning om vem hon är. Bläckvärden representerar de egenskaper du ärvde av dina föräldrar eller utvecklade tidigt under din barndom.

Om ett eller fler av dina bläckvärden är lika med eller högre än tio, är det något speciellt med din rollperson.

Hon har vissa gåvor, som byskvallret brukar uttrycka saken.

Höga värden	Låga värden		STYRKA	STORLEK	BLICK	KARISMA	SMIDIGHET
	STYRKA			Spenslig	Skumögd	Förtappad	Långsam
	STORLEK		Tjock		Valhänt	Grånad	Klumpig
	BLICK		Skarpögd	Flyhänt		Vanskapt	Vaksam
	KARISMA		Välsignad	Vital	Förförisk		Helgonlik
	SMIDIGHET		Kvick	Graciös	Ovaksam	Häxmärkt	

EXEMPEL: Maria vill att Magda ska komma från en alldeles vanlig allmogefamilj. Hon slår därför bara en tärning för båda sina föräldrar. Det blir en 4:a som visar att hennes far var en enkel fiskare från byn. Magdas mor var fiskarhus-tru. Maria noterar vad Magda lärt sig i Livets skola på sitt pergament. Hon skriver också upp vad hon lärt sig av föräldrarna. Notera att hon då får färdigheten Båtvett två gånger. Hennes chans att lyckas blir därför 10+1T6. Tärningen visar en femma. Magda är en mycket skicklig roddare med färdighetsvärde 15.

Ibrahim har andra planer för Isak. Tärningarna anger att hans mor var en tjuv. Men Ibrahim vill inte att Isak ska vara son till två tjuvar. Han slår igen på ödestabellen. Först två sexor och sedan en fyra. Hoppsan! Isaks far var en adlig kavaljer vid slottet. Ibrahim måste välja vem av de två som uppfostrat hans rollperson. Ibrahim väljer modern och bestämmer att hans rollperson när ett iskallt hat mot alla adelsmän.

Ta ditt högsta tvåsiffriga bläckvärde (minst tio) och jämför med ditt lägsta värde. Läs av tabellen ovan.

Resultatet visar vad andra kan tänkas säga, när de talar om din rollperson. Skriv upp dina gåvor på Pergamentet. Har du fler värden på tio eller högre upprepar du proceduren för vart och ett. Jämför hela tiden med samma lägsta värde som första gången.

Gåvor är närbesläktade med talanger och färdigheter. De talar också om vad din rollperson kan göra i spelet. Du kan läsa mer om vad de olika resultaten betyder i nästa kapitel. Där finns en uppslagsdel, med alla färdigheter, talanger och gåvor uppställda i bokstavsordning.

EXEMPEL: Med höga värden i Blick och Karisma, kombinerat med låg Styrka, kallas Magda för Skarpögd och Välsignad av sin omgivning.

— VANLIGA NAMN (MÄN) —

MANSNAMN: Adalwin, Adolf, Albrecht, Anselm, Arnulf, Balthasar, Baldobert, Berengar, Berthold, Bruno, Clemens, Conrad, Constantin, Daniel, David, Dietmar, Eckart, Elias, Elgast, Erik, Fabian, Friederich, Fritz, Gerhard, Georg, Gotfrid, Hartman, Hatto, Heynrich, Hempel, Herman, Hugo, Ignatius, Ikabod, Ilja, Isak, Jacob, Joakim, Johannes, Jörg, Karl, Kaspar, Kolmar, Kurt, Landeolus, Leopold, Lothar,

Lucius, Ludwig, Luther, Magnus, Marcus, Matheus, Melchior, Nicholas, Nikodemus, Odo, Ortlieb, Otto, Parzifal, Pawel, Peter, Philip, Quintus, Rafael, Reynold, Rupert, Samuel, Sigfrid, Sigmund, Stefan, Thadeus, Theodric, Thomas, Thorwald, Udd, Udo, Ulf, Ulman, Ulrik, Valtan, Victor, Volkmar, Walther, Werner, Wilhelm, Willigis, Xerxes, Zacharias.

5 VAD TÄNKER DU PÅ? Turen har nu kommit till dina själsliga egenskaper, som återfinns som sju par under rubriken Själ på ditt pergament: Ödmjukhet/Högmod, Flit/Lättja, Kyskhet/Vällust, Tålmod/Vrede, Måttfullhet/Frosseri, Barmhärtighet/Grymhet och Frikostighet/Girighet.

Du har säkert redan noterat att de utgör varandras motsatser. Den känslan ska vi nu förstärka.

Välj ett värde mellan 1 och 13 för sex av dina själsliga egenskaper. På den sjunde egenskapen får du välja ett hägre värde: max 20. Valet är helt fritt, men varje gång du sätter ett värde på den vänstra (dygdiga) sidan, måste du sätta ett lika högt värde någonstans på den högra (syndiga) sidan.

Du förlorar lätt kontrollen över din rollperson om för många självsegenskaper börjar på tvåsiffriga värden (10+). I kapitel V ska vi titta närmare på hur själen fungerar i spelet.

EXEMPEL: Maria tänker sig Magda som en vänlig, räddande ängel i Fausts grymma värld. Hon väljer Barmhärtighet 16. Nu måste hon också välja en egenskap på högersidan, som är lika stark. Magdas Högmod får också börja på 16. Hon sätter sedan ut sjuor på resten av sina egenskaper.

Förutom de parindelade självsegenskaperna finns också passioner. De mäts, som det mesta, på en 20-gradig skala i Fausts värld. Passioner fungerar nästan precis som självsegenskaper. Fast de är mycket starkare. Dessutom är de inte indelade i motsatspar.

En passion är en känsla du inte kan kontrollera alls. Den kan därför hamna i konflikt med nästan alla andra egenskaper, när känslorna kolliderar. Du hittar fler detaljer om passioner i kapitel V. För tillfället behöver du bara känna till de passioner alla invånare i Fausts värld får från födseln.

KÄRLEK (FAMILJ): Passionen avgör hur starka lojalitetsband du har till din familj. Det avgör du genom att slå en, två eller tre T6:or. Valet är ditt.

TRO (GUD): Avgör hur stark din tro är med en, två eller tre T6:or. Valet är återigen ditt. Bibeln är det vanligaste rättesnöret och du behöver inte specificera vilken gud det gäller i nuläget. För din första rollperson finns det bara en att välja på.

Traditioner: Visar din vördnad för den klokskap som inte fick rum i bibeln. Till exempel folkliga seder, heder eller gästfrihet. Slå en, två eller tre T6:or.

LOJALITET (HUSBONDE): Passionen ersätter ofta familjekärleken, när du väljer en levnadsbana och skaffar dig en husbonde. Levnadsbanor och husbönder ska vi titta närmare på i kapitel III. När du väljer att utveckla passionen slår du 3T6. Så länge du saknar husbonde kan du lämna rutan tom.

Det finns många andra passioner du kan välja att utveckla under spelets gång. De handlar alla om starka känslor som kärlek, hat och lojalitet. Men var försiktig. Ju fler passioner du skaffar dig, desto mindre kontroll får du över din egen rollperson.

EXEMPEL: Magda ställs inför ett svårt dilemma under en båtfärd. I mörkret har en annan farkost kolliderat med hennes roddbåt och flera personer har fallit i vattnet. Däribland Magdas egen bror, som satt vid årorna. Men i den andra båten satt en ung mor med ett spädbarn. Liksom brodern kämpar de nu för sina liv i de kalla strömmarna. Magda måste välja vem hon ska rädda. Hennes Barmhärtighet ställs mot hennes kärlek till den egna familjen.

—BÖRD—

Alla människor som lever i Fausts värld har sin givna plats i samhället. Din rollperson hör oftast till ett av de fyra stånden: allmogen, borgerskapet, de burgna eller frälset. Allra längst ner på stegen står de fredlösa.

När spelet börjar har du samma börd som dina föräldrar. Eller samma börd som den av dina föräldrar som uppfostrade dig hade, för den händelse de kommer från olika samhällskikt.

Börd är ett mycket viktigt begrepp. Det avgör vilka levnadsbanor som står öppna för dig när spelet börjar, och vilken status din rollperson kommer att ha. Därtill bestämmer bördens hur stort arv du har att vänta dig.

Notera dock att alla rollpersoner som skapas med Faustreglerna är mer eller mindre utblottade vid spelets start. Även de som en gång fötts med en silversked i munnen...

6 DINA UNGDOMSÅR: Fausts värld är grym, men vi skickar inte ut ofärdiga tolvåringar på äventyrligheter. Varje år utvecklas dina grundegenskaper, färdigheter och själsegenskaper. Hur beror på om det är en faderlig hand eller moderliga omsorger som vägleder dig. Vilken av dina föräldrar du tyr dig till avgör du själv. Varje år till och med det år du fyller 21 kan du välja ett av följande alternativ.

OM DU VALT FADERLIG HAND KAN DU:

- Höja Styrka, Storlek eller Smidighet med 1T6 poäng. Detta får du bara göra om grundegenskapen var lägre än 13 innan tärningsslaget.
- Höja Blick eller Karisma med 1T3 poäng. Detta får du bara göra om grundegenskapen var lägre än 13 innan tärningsslaget.
- Höja ett valfritt antal färdighetsvärden med sammanlagt 1T6 poäng, som fördelas på valfritt sätt. Ingen färdighet kan höjas högre än till 13 med denna metod.
- Höja en valfri grundegenskap som redan nått värdet 13 eller högre med 1 poäng.
- Höja ett färdighetsvärde som redan nått värdet 13 eller högre med ett steg.

OM DU VALT MODERLIGA OMSORGER KAN DU:

- Höja Smidighet, Blick eller Karisma med 1T6 poäng. Detta får du bara göra om grundegenskapen var lägre än 13 innan tärningsslaget.
- Höja Styrka eller Storlek med 1T3 poäng. Detta får du bara göra om grundegenskapen var lägre än 13 innan tärningsslaget.
- Höja ett valfritt antal färdighetsvärden med sammanlagt 1T6 poäng, som fördelas på valfritt sätt. Ingen färdighet kan höjas högre än till 13 med denna metod.
- Höja en valfri grundegenskap som redan nått värdet 13 eller högre med 1 poäng.
- Höja ett färdighetsvärde som redan nått värdet 13 eller högre med ett steg.

Notera att maxvärdet för grundegenskaper är 20. Du får därför inte höja någon egenskap högre än så under denna fas. Färdigheter har inte någon övre gräns. Även oäktingar, som saknar en av sina föräldrar, kan välja fritt mellan faderlig och moderlig styrning under uppväxtåren. Det finns alltid andra män och kvinnor i bysamhället, som kan tjäna som förebilder för din rollperson, om den ena föräldern saknas.

7 DINA ÄVENTYRLIGA ÅR: Du får fortsätta att utveckla din rollpersons färdigheter efter att du fyllt 21, men dina grundegenskaper kan du inte längre påverka. För varje år efter 21 får du välja ett av följande alternativ:

- Höj ett valfritt antal färdighetsvärden med sammanlagt 1T6 poäng, som fördelas på valfritt sätt. Ingen färdighet kan höjas högre än till 13 med denna metod.
- Höja ett färdighetsvärde som redan nått värdet 13 eller högre med ett steg.

Din rollperson kommer att börja åldras någonstans i 35-årsåldern. Då börjar alla grundegenskaper minska gradvis i gen. Därför kortar du din äventyrarbana avsevärt, om du skapar en gammal rollperson från början.

8 ÖDESLOTT OCH LEVNADSBANA: När du känner att din rollperson har vuxit färdigt kan du försöka slå dig in på någon av de levnadsbanor som räknas upp i kapitel III.

En levnadsbana är ungefär som ett yrke i Fausts värld, och du får göra ett försök att vinna tillträde till en av dem innan spelet börjar. Misslyckas du måste du leva på de magra tillgångar som dina föräldrar försett dig med.

Oavsett om du lyckas eller inte får du nu ett antal ödeslotter: lika många som din ålder. Hur Ödeslotterna fungerar förklaras i kommande kapitel.

—FREDLÖS—

Att vara fredlös är inte detsamma som att vara efterlyst, och jagad av lagens långa arm. Termen syftar på en person utan husbonde, som står rättslös i världen. De fredlösa är många, och utgör samhällets bottenkikt.

Här hittar du trashandkar, tiggare, tjuvar och lycköskare utan en fast punkt i tillvaron. Därför kan du inte räkna med något arv, om du har outren att födas av fredlösa föräldrar.

Som fredlös måste du förlita dig dina vänner, för att få beskydd och tak över huvudet. Levebrödet får du ordna själv. Med lite tur kan du hitta en position som tjänare, dräng eller piga och klättra uppåt på den sociala stegen under spelets gång.

Historiskt sett var sådana klassresor ovanliga på medeltiden, men Fausts manuskript utspelar sig i en sagovärld. Som fredlös har du heller inga krävande plikter som håller dig tillbaka.

9 ÄGODELAR OCH ARVEGODS: Din första rollperson kommer från enkla förhållanden och de saker hon bär med sig är sådant som hennes föräldrar kunde avvara när hon lämnade hemmet, eller sådana hon ärvt.

I Fausts värld går all sådan utrustning under benämningen Lösöre. Vad du bär med dig från början bestäms dels av den levnadsbana du valt, dels av dina föräldrars börd.

FREDLÖS: Klädtrasor, en sliten träsked och 1T6 penningar.

ALLMOGE: Allmogekläder, träskor, kniv och 2T6 penningar.

BORGARE: Allmogekläder, riktiga skor, kniv, läderbälte, och 3T6 penningar.

BURGNA: Borgaskrud, hatt, läderstövlar, signetring i silver, och 2T6 daler.

FRÄLSE: Adelsskrud, mantel, hatt, ridstövlar, signetring i guld, ridhäst och en börs med 4T6 daler.

Titta nu på Ödestabellen igen. Under rubriken Faderslott och Moderslott ser du också vad dina föräldrar gav dig när du lämnade hemmet.

Saknar du fader eller moder får du naturligtvis bara lösöre från den ena. Som du ser har din första rollperson det knapert ställt ändå.

Om båda föräldrarna är döda får du även kvittera ut ett arv. Vi fortsätter därför med att se om dina föräldrar är i livet. Om du slår under eller lika med din nuvarande ålder på en T100 har de redan gått ur tiden, och du kan kvittera ut ditt arvegods på en gång. Annars måste du vänta tills de dör i spelet.

Alla nyskapade rollpersoner får också slå ett slag på tabellen för övrigt lösöre, som du hittar till höger. Slå 1T100.

01-05: Du har en börs med 3T6 daler.

06-09: En lyckoamulett som låter dig slå om ett valfritt tåningsslag varje dag så länge du har den kvar. Du måste acceptera resultatet av det andra slaget, även om det är sämre än det första.

10-19: 1T6 rustningsdelar. Slå ytterligare en tärning för att avgöra vilken sort:

1-3 Läder

4-5 Ringbrynja

6 Stål

20-29: En sköld eller ett valfritt vapen. Avståndsvapen har 1T6 pilar.

30-35: En häst. Slå en tärning för att avgöra vilken sort.

1-3 Ponny eller dragare.

4-5 Ridhäst.

6 Springare.

36-38: Du har fostrat ett vilt djur. Det lyder enkla kommandon om du lyckas med ett Djurhållningsslag. Välj mellan: hund, katt, korp, råtta eller liknande smådjur.

39: Häxan som gav dig grodan lovade att den skulle förvandlas till en prins eller prinsessa om du kysste den. Du har ännu inte testat sanningshalten.

40-45: Någon av dina föräldrar har mött en ärorik död. Tänk ut passande detaljer och öka din egen berömmelse med +1T6.

46-52: En uppsättning vinterkläder med tillhörande skodon och reskläder är i din ägo.

53-55: En karta över det grevskap där du föddes. Din Vildmarksvana ökas med +1T6 vid resor inom kartans område.

— ALLMOGE —

Här hittar du merparten av alla människor som lever i Fausts värld. De är drängar, bönder och dagsverkare som sliter för sitt dagliga bröd. Men trots att allmogen oftast har mat för dagen är den inte fri.

Bönderna som arbetar på slottsherrens åkrar är oftast livegna, vilket innebär att de betraktas som sin husbondes ägodelar. De får bruka sin lilla jordlott så länge som de gör dagsverken åt sin husbonde. Utan slottsherrens tillstånd får det inte göra någonting.

Om din första rollperson kommer från allmogen kan du lätt hitta en sådan husbonde, som garanterar ditt levebröd. Du kan också räkna med att kvittera ut ett litet arv efter dina föräldrar, i sinom tid.

Som son till en bonde kan du exempelvis räkna med att arva ett bomärke, vilket är beviset på att du har besittningsrätten till en egen gård. Eller egen och egen. Du förblir fortfarande livegen och lojaliteten till din husbonde är din viktigaste egenskap.

56-60: Du äger varor till ett värde av 3T6+6 daler. Slå en tärning för att avgöra vad som finns i ditt lager.

- 1-3 Spannmål.
- 4-5 Tyger.
- 6 Vin.

61-70: En familjeklenod. Det kan vara ett smycke, en spegel, en ädelsten eller något annat med högt affektionsvärde. Penningvärdet är 3T6 daler.

71-75: Du äger ett schackspel med alla pjäser intakta utom en. Fråga din spelledare vilken som saknas.

76-79: Ett mästersmitt vapen som ger dig +1 i färdighetsvärde. Du väljer själv vapentyp.

80-85: Du äger en häxbryggd med 1T3 doser. Dess styrka är 3T6. Slå en tärning för att avgöra vad brygden gör.

1-2 Sömnmedel. Ger 1T6 timmars drogad sömn om bryggdens styrka övervinner offrets Storlek.

3-4 Gift. Dödar eller skadar offret om bryggdens styrka övervinner offrets Storlek.

5 Kärleksbryggd. Offret får 3T6 i passionen Kärlek (Dig) om bryggdens styrka övervinner offrets Storlek.

6 Läkande salva. Låker 1T6 sårador efter en natts god sömn.

86-87: En relik. Du har en hårlock, ett fingerben, ett stycke från en svepning eller någon annan kvarleva från ett helgon. Du får öka din Tro (Gud) med +1T6.

88-89: En av dina förfäder var en viktig person på sin tid. Slå en tärning för att avgöra vem du sägs härstamma ifrån.

1-3 Härskare i ett numera upplöst rike.

4-5 Helgon.

6 En historisk person (Attila, Julius Caesar, Charlemagne, etc).

90: Du bär på ett brutet svärd som sägs utträtta stordåd, om det kan sammanfogas igen. Du får fråga din spelledare om ytterligare detaljer.

91-92: Du har ett förfalskat adelsbrev som gör dig till något av följande.

1-3 Nyadlad uppkomling utan titel.

4-5 Riddare eller baron.

6 Greve eller hertig.

93-94: Du äger ett lejdbrev som beviljar dig rättigheten att...

1-2 Plocka ved och jaga fritt på din husbondes marker.

3-4 Slippa betala tullar på din husbondes mark om du fraktar varor i båt eller vagn (välj en).

5-6 Färdas fritt med upp till 2T6 beväpnade män i följe var du vill inom kejsarens rike.

95-96: Du äger ett burskapsbrev som beviljar dig rättigheten att bedriva handel i staden närmast din födelseort under resten av ditt liv. Värde 1T3 mark.

97-98: Du känner till platsen för en nedgrävd romersk silverskatt. Den innehåller minst 1T3 mark rent silver (det motsvarar många hundra daler). Skatten finns 1T6 veckors marsch från ditt hem, och du får tala med din spelledare när du vill hämta den.

99-00: Slå två nya slag på lösörestabellen och ignorera detta resultat om det dyker upp igen.

—BORGARE OCH BURGNA—

På papperet är städernas borgare visserligen fria från livegenskapen. Men i praktiken är de lika mycket fångar i tillvaron som sina allmogekusiner från landet. Den som söker sin lycka i staden börjar alltid som lärling, och är bunden av ett vattentätt kontrakt med sin läromästare. Mästaren är å sin sida lika beroende av skräväsendet, för att få driva sin verksamhet innanför stadsmurarna.

Det är de burgna köpmännen som kontrollerar all handel i städerna. Genom skräväsendets gillen avgör de vem som får idka handel och öppna en hantverksbod innanför murarna. Här hittar du de mest välbärgade stadsborna: advokater, bankirer, borgmästare, hovleverantörer, köpmän och rådsherrar med oklara arbetsuppgifter. Kort sagt: den nya tidens växande medelklass.

9 AVSLUTA: Nu är din rollperson nästan färdig. Men som du ser finns det fortfarande flera tomma rutor på ditt Pergament. De fyller du i nu. Börja med längd och vikt, som baseras på din storlek.

STORLEK	LÄNGD (FOT OCH TUM)	VIKT (PUND)
-1	-1"	-10
8	5' 2"	90-140
9	5' 4"	100-150
10	5' 6"	110-160
11	5' 8"	120-170
12	5' 10"	130-190
13	6'	140-210
14	6' 1"	150-230
15	6' 2"	160-240
16	6' 3"	170-250
+1	+1"	+10

En fot (') motsvarar ungefär 30 cm och delas in i 12 tum(""). Därav följer att en människa med Storlek 11 är cirka 170 centimeter lång.

Ett pund är ungefär ett halvt kilogram.

Både längd och vikt ska



betraktas som ungefärliga värden. Använd sunt förnuft och välj ett värde som passar in i sammanhanget.

Det finns fortfarande tomma rader kvar på Pergamentet. De flesta av dem kan du lämna orörda så länge. Men rutan med stridsvärden måste du fylla i. Gör följande beräkningar och fyll i Pergamentet: *

SLAGKRAFT: $(STY+STO)/10$

TÅLIGHET: $(STY+STO)/2$

LÄKKÖTT: $(STY+KAR)/10$

SNABBHET: $(SMI+Bli)/2$

FÖRFLYTTNING: $(STO+SMI)/10$

* Resultatet ska alltid bli ett heltal. Decimaler lika med eller högre än 0,5 avrundas därför uppåt. Övriga resultat rundas ned till närmaste heltal.

SLAGKRAFT: Mäter hur hårt du slår, om din rollperson hamnar i en strid. Vid en träff tillfogar du din motståndare lika många tärningar i skada som din Slagkraft anger.

TÅLIGHET: Värde visar hur mycket stryk du tål innan din rollperson biter i gräset. Tålighet kan också användas som ett mått på uthållighet och kondition.

SNABBHET: Ett mått på hur snabb din rollperson är i vändningarna. Det används bland annat för att avgöra vem som slår först i en strid.

FÖRFLYTTNING: Visar hur många steg du kan förflytta dig på ett ögonblick. Beräknas på Storlek (för steglängden) och Smidighet (för hastigheten).

LÄKKÖTT: Visar hur fort du återhämtar dig efter en skada, eller återfår din andhämtning efter att ha tröttat ut dig.

— FRÄLSET —

A deln har haft sina privilegier sedan ur-minnes tid. Tillsammans med prästerskapet slipper den betala skatt, så länge den fullgör sina ridderliga plikter. De båda högsta kasten har sedan länge vuxit samman till en oskiljaktig enhet, som består av ättlingarna till ett fåtal mycket gamla familjer. Med tiden har frälset förlorat en stor del av sin gamla makt till städernas burgna härskare.

Skatta dig inte alltför lycklig, om din första rollperson kommer från frälset. I Fausts tid innebär det bara att du fötts in i en inavlad släkt, som styrts av konservativa sedvänjor så länge att ingen riktigt minns vad alla privilegier egentligen var bra för. Som du ser skiljer sig varken lösöret eller det eventuella arvegodsset så värst från det som en fattig rollperson kan börja spelet med.

Penningar:
Daler:

FURSTE: VASALL TILL:

Förläning:
Din första förläning

ÄRFTLIG ☐ TILDELAD ☐

Mark Apanage Hov Kista

--	--	--	--

Skisser & Kartor

--

Försvarsverk & Murar

FV

Första cirkeln:
.....
.....
.....

Andra cirkeln:
.....
.....
.....

Tredje cirkeln:
.....
.....
.....

Riddare:

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Ämbetsmän Talang Färdighet

.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

Vassal Mark Lojalitet

.....			☐
.....			☐
.....			☐

Vassal Mark Lojalitet

.....			☐
.....			☐
.....			☐

Anteckningar

.....
.....
.....

Följeslagare:

STY: Slagkraft: T6

STO: Tålighet:

BLI: Snabbhet:

KAR: Förflyttning:

SMI: Rustning:



Häst:

STY: Slagkraft: T6

STO: Tålighet:

BLI: Snabbhet:

KAR: Förflyttning:

SMI: Rustning:

Egenskaper:
.....

Talanger/Gåvor:
.....

Färdigheter:
.....

Lösöre:
.....

Gift: Anno Domini.

Gemål:
.....

Arvinge:
.....

Årtal Händelse

Årtal Händelse

Årtal Händelse

födelse

Död och begravning

Maada Josefsdotter

föddes hos Fiskaren Josef och
hans hustru Maria (Fiskmånglerskan)
i Fehl-am-Platze
Anno Domini 1474

Skriv ditt namn här

Ålder: 21 Börd: Allmoge
Hår: Korpsvart Ögon: Hummelsblå
Längd: 5'4" fot Vikt: 103 pund
Anletsdrag: Blek hy, smala armar, tunn
hals och fiskfjäll på kläderna

Bröder: Johannes (f. 1473)

Systrar:

Släktingar:



ÖDES

21

LOTTER

Husbonde: Ingen

Levnadsbana: Fiskardotter

Gåvor:

Skarpögd
Välsignad

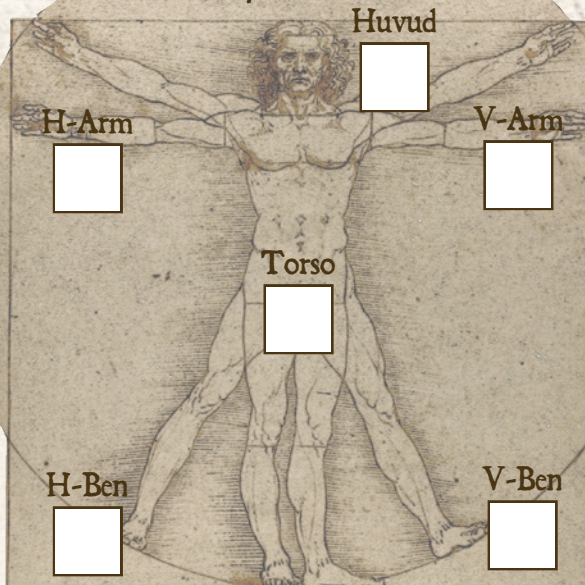
Talanger:

Fiskare
Simmare

Befallning STO 3 ☐
Berömmelse KAR 5 ☐
Båtvert BLI 15 ☐
Djurhållning BLI 10 ☐
Envig STY 3 ☐
Fingerfärdighet SMI 8 ☐
Folkvert KAR 13 ☐
Fältslag BLI 5 ☐
Händighet STY 5 ☐
..... - ☐
..... - ☐

☐ 7 Ödmjukhet Högmod 16 ☐
☐ 7 Flit Lättja 7 ☐
☐ 7 Kyskhet Vällust 7 ☐
☐ 7 Tålmod Vrede 7 ☐
☐ 7 Måttfullhet Frosseri 7 ☐
☐ 16 Barmhärtighet Grymhet ... 7 ☐
☐ 7 Frikostighet Girighet 7 ☐

1 Höger Ben 3 Höger Arm 5 Torso
2 Vänster Ben 4 Vänster Arm 6 Huvud



VAPEN: Kniv

RUSTNING:

☐ SKÖLD

SLAGKRAFT: ...2... T6 (Sty+Sto)/10

LÄKKÖTT: ...2... (Sty+Kar)/10

SNABBHET: ...15... (Bli+Smi)/2

FÖRFLYTTNING: 2 STEG (Sto+Smi)/10

STY STO BLI KAR SMI TÄLIGHET (Sty+Sto)/2

Ellyerts
Ellyerts

5

6

10

10

9

8

☐ BLODVITE (Kar) ☐ BANESÅR (Sty)

Moderlig oms i fem år gav sty+2 sto+3 bli +4 kar +2 smi+6

Lösöre:

Allmogekläder

Enkla skor

Nät

Fiskkrokar och rev

Roddbrät + åror (gömnda i vassen)

Korg (rymmer 12 pund)

En tam katt

Penningar: 5

Daler:

Hövlighet KAR 5 ☐
Intriger KAR 5 ☐
Läkekonst BLI 10 ☐
Läshuvud BLI 9 ☐
Ryttarkonst SMI 5 ☐
Skytte BLI 5 ☐
Sångelekar KAR 5 ☐
Tala (Tyska) speciell 21 ☐
Vildmarksvana BLI 5 ☐
..... - ☐
..... - ☐

Tro (Gud) 12 ☐
Kärlek (Familj) 9 ☐
Lojalitet () ☐
Traditioner ☐
..... ☐
..... ☐
..... ☐
..... ☐
..... ☐
..... ☐
..... ☐
..... ☐

Isak Fredlöse

Föddes hos *Skökan Hanna* och
hans hustru —
i *Wettingen*
Anno Domini *1471*

.....
Skriv ditt namn här

Ålder: 24 Börd: Fredlös
Hår: Brunt Ögon: Bruna
Längd: 5' fot Vikt: 130 pund
Anletsdrag: Håknäsa och långa smala
fingrar

☐ 7	Ödmjukhet	Högmod	9	☐
☐ 7	Flit	Låtrja	10	☐
☐ 9	Kyskhhet	Vällust	7	☐
☐ 10	Tålomod	Vrede	7	☐
☐ 12	Måttfullhet	Frosseri	7	☐
☐ 7	Barmhärtighet	Grymhet	7	☐
☐ 7	Frikostighet	Girighet	12	☐

Bröder: Inga kända (antagligen många).

Systrar: Inga kända (antagligen många)

Släktingar:



ÖDES
24
LOTTER

Husbonde: Ingen

Levnadsbana: Tjur

Gåvor:
Häkmarkt

Talanger:
Frestare

Lösöre:

Trasor (barfota)

Träsler

Spegelskärva

Sidenband

Karta (Slog 54 på lösörestabellen)

Befallning	STO	3.	0
Berömmelse	KAR	3.	0
Båtvett	BLI	5.	5
Djurhållning	BLI	5.	0
Envig	STY	13.	0
Fingerfärdighet	SMI	12.	0
Folkvett	KAR	5.	0
Fältslag	BLI	5.	0
Händighet	STY	4.	0
.....	—	...	0

Hövlighet	KAR	3.	□
Intriger	KAR	3.	□
Läkekonst	BLI	5.	□
Låshuvud	BLI	5.	□
Ryttarkonst	SMI	12.	□
Skytte	BLI	9.	□
Sånglekar	KAR	5.	□
Tala (<i>tyska</i>)	speciell	24.	□
Vildmarksvana	BLI	9.	□
.....	—	..	□

[illegible]

SLAGKRAFT: ...³... T6 (Sty+Sto)/10
LÄKKÖTT: ...²... (Sty+Kar)/10
SNABBHET: ...¹³... (Eli+Smj)/2
FÖRFLYTTNING: ³... STEG (Sto+Smj)/10

TÅLIGHET $(Sty + Stu) / 2$

☐ **BLODVITE** (K_{ar}) ☐ **BANESÅR** (Stu)

Penningar:
Daler:

Dirk Hatteson

föddes hos *Knekten Halte* och
hans hustru *Greta*
i *Fehl-am-Platze*
Anno Domini *1469*

Skriv ditt namn här

Ålder: *26* Börd: *Borgare*
Hår: *Rågblond* Ögon: *Bruna*
Längd: *6.7"* fot Vikt: *270* pund
Ansletsdrag: *Kraftig benstonne,
rödmosig, plätt näsa*

☐ 15	Ödmjukhet	Högmod	☐ 6
☐ 7	Flit	Lättja	☐ 15
☐ 6	Kyskhet	Vällust	☐ 7
☐ 6	Tålmod	Vrede	☐ 6
☐ 7	Måttfullhet	Frosseri	☐ 13
☐ 13	Barmhärtighet	Grymhet	☐ 7
☐ 5	Frikostighet	Girighet	☐ 5

Bröder: *Ullman (f. 1465)*

Systrar: *Elisa (f. 1466)*

Släktingar: *Mor (d. 1480)*

Far



ÖDES

24

LOTTER

Husbonde: *Baron Ferdinand von Platze*

Levnadsbana:

Gåvor:

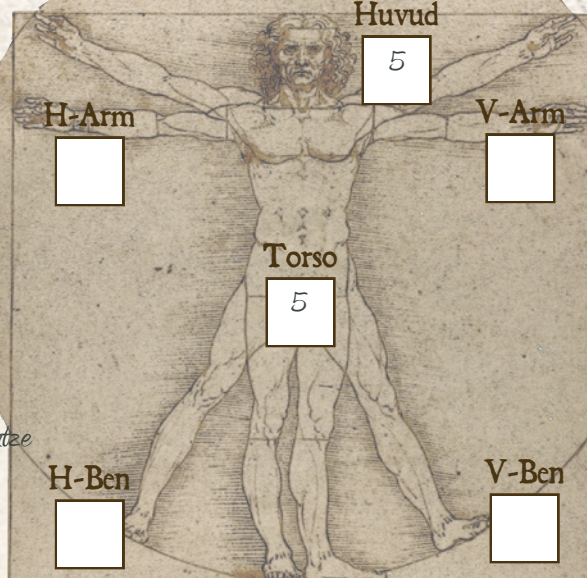
Klumpig

Talanger:

Knuttbandare

Hantverkare (Smed)

1 Höger Ben 3 Höger Arm 5 Torso
2 Vänster Ben 4 Vänster Arm 6 Huvud



VAPEN:

Hillebard

(räknas som spjut utan talangen Pikenerare)

RUSTNING:

Stålhjelm

Harnesk

☐ SKÖLD

SLAGKRAFT: *3*... T6 (Sty+Sto)/10

LÄKKÖTT: *2*... (Sty+Kar)/10

SNABBHET: *8*... (Bli+Smi)/2

FÖRFLYTTNING: *3*... STEG (Sto+Smi)/10

	STY	STO	BLI	KAR	SMI	TÄLIGHET (Sty+Sto)/2
Bläck	9	11	6	7	5	16
Blyerts	14	18	7	9	8	

☐ BLODVITE (Kar) ☐ BANESÅR (Sty)

Lösöre:

Allmogekläder

Riktiga skor

Kniv

Penningar: *7*

Daler:

Befallning	STO	11	☐
Berömmelse	KAR	4	☐
Båtvert	BLI	3	☐
Djurhållning	BLI	3	☐
Envig	STY	12	☐
Fingerfärdighet	SMI	5	☐
Folkvert	KAR	10	☐
Fältslag	BLI	3	☐
Händighet	STY	14	☐
			☐
			☐

Hövlighet	KAR	4	☐
Intriger	KAR	4	☐
Läkekonst	BLI	3	☐
Låshuvud	BLI	3	☐
Ryttarkonst	SMI	3	☐
Skytte	BLI	7	☐
Sångelekar	KAR	9	☐
Tala (Tyska)	speciell	26	☐
Vildmarksvana	BLI	8	☐
			☐
			☐

Tro (Gud)	12	☐
Kärlek (Family)	9	☐
Lojalitet ()		☐
Traditioner		☐
		☐
		☐
		☐
		☐
		☐
		☐
		☐

EN TVÄRHAND HÖG

Längd, vikt, avstånd och andra mått mäts inte i standardiserade enheter i Fausts värld. Allmogen mäter i såväl alnar som famnar, pund och fingerbredder. Nästan varje by har egna måttssystem. I Faustreglerna används följande mått:

MÅTT

SÅ BERÄKNAS ENHETEN

Steg
Fot
Tvärhand
Tumsbredd

Ett långt kliv för en storvuxen man.
Det går tre fot på ett steg.
Handens bredd ger ett mått på en tredjedels fot.
Det går fyra manstummor på en tvärhand.

1 steg = 3 fot = 9 tvärhänder = 36 tumsbredder

Pund
Uns

Det vanligaste viktmåttet. Kallas ibland också skålpund, efter vågskålen.
En tolftefels Pund.

1 Pund = 12 Uns

Dygn
Dag & Natt
Tidegård
Timme
Minut
Handvändning

Tiden mellan en solnedgång och nästa. Delas in i sex tidegärder.
Den ljusa respektive mörka delen av ett dygn. Består av tre tidegärder var.
 $\frac{1}{3}$ av dagen. Var och en indelas i fyra timmar.
 $\frac{1}{4}$ av tidegården. Kan bara fastställas med timglas eller solur.
En sextionedels timme, som sällan kan mätas över huvud taget.
En kort stund. Även kallad vända. Det går sex vändor på en minut.

Dagsmarsch
Kejsrerlig mil
Fjärdingsväg

Den sträcka en vanlig vandringsman orkar gå på en dag.
Den sträcka samma vandringsman tillryggalägger på en timme.
 $\frac{1}{4}$ mil. Denna korta sträcka kallas förvirrande nog också en romersk mil.

1 Kejsrerlig mil = 4 fjärdingsvägar = 10 000 Steg

Tunna
Kagge
Kanna

Standardmättet för våta varor.
Är $\frac{1}{4}$ av en tunna.
En kanna öl ska räcka till 12 fulla stop.

1 Tunna = 4 Kaggar = 20 Kannor = 240 Stop

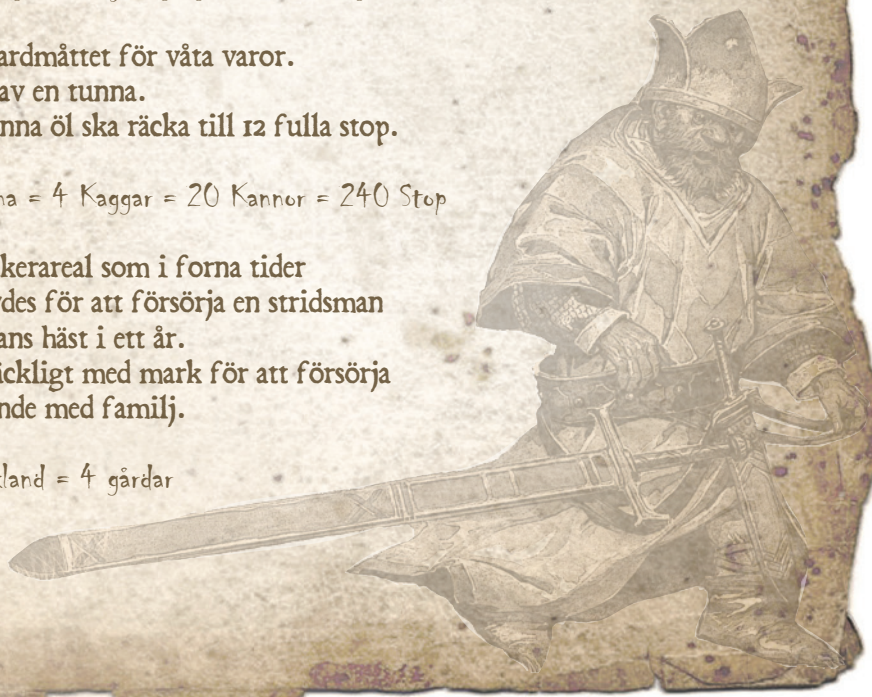
Markland

Den åkerareal som i forna tider behövdes för att försörja en stridsman och hans häst i ett år.

Gård

Tillräckligt med mark för att försörja en bonde med familj.

1 markland = 4 gårdar



Kapitel 11: Talanger & Färdigheter



Det mesta din rollperson gör i spelet är helt okomplicerade saker som att äta, gå, tala eller springa. Sådana aktiviteter sker utan att vi tänker på dem och de kan hanteras utan regler.

Men ibland måste du använda tärningar för att avgöra exakt hur bra din rollperson lyckas och då träder färdigheterna in i bilden.

Alla de färdigheter din rollperson fick i förra kapitlet visar vad hon kan och inte kan göra i spelet. Ju högre färdighetsvärde du har, desto skickligare är du. Men färdigheter är mer än bara siffror. De finns till för att förhöja spänningen runt spelbordet och tärningsslagen får aldrig tillåtas bromsa berättelsen i onödan.

I det här kapitlet ska vi titta närmare på hur du kan använda dina färdigheter.

Och när de inte behövs alls.

Tumregeln lyder: Om det din rollperson vill göra kan bidra till att höja stämningen runt bordet, då ska du slå ett färdighetsslag. Annars inte.

EXEMPEL: Våra hjältar bryter upp efter en förstklassig middag på värdshuset Svarta Tuppen.

Sara: Vad gör ni efter måltiden?

Ibrahim: Jag betalar för maten och går ut till hästen jag stal vid förra skjutshället. Måste jag slå ett färdighetsslag, när jag använder en okänd springare?

Sara: Nej, du är ju en skicklig ryttare. Det hade varit annorlunda om klumpige Dirk satt sig i sadeln efter maten.

— KREATIV FÄRDIGHETSANVÄNDNING —

Du kommer snart att märka att det uppstår tusentals situationer i spelet, där du vill slå ett tärningsslag men tvekar om vilken färdighet som ska användas. Lösningen är enkel: Låt spelaren välja en egenskap istället.

Oftast är valet uppenbart. Till exempel när någon försöker lyfta en sten (Styrka) eller tjuvlyssna på en viskande konversation (Blick). Men ibland är valet inte lika givet.

Då är det dags att sätta spelarens kreativitet på prov. Be henne välja en färdighet eller en egenskap, och förklara varför just det värdet ska användas.

Spelare brukar vilja välja sina högsta värden, så motiveringen måste godkännas av spelledaren. Till exempel: Jag slår in dörren genom att kasta hela min tyngd mot den. Är det okej om jag använder min Storlek istället för Styrka?

FÄRDIGHETER: Något du har lärt dig genom enträget övande, som vi mäter i ett färdighetsvärde. Ett normalvärde ligger mellan 7 och 13. Allt däröver betraktas som extremt kunnigt eller skickligt. Värden under sju betraktas som dåliga av din omgivning.

Alla färdigheter är kopplade till en grundegenskap, som ger dig en chans att lyckas, även om du aldrig övat upp färdigheten.

Baschansen är, om inget annat anges, halva ditt bläckvärde för den aktuella egenskapen. Avrunda alla decimaler uppåt till närmsta heltal.

TALANGER: är verkliga expertkunskaper och fungerar oftast som underavdelningar till en eller flera färdigheter. Men de behöver inget eget färdighetsvärde. En talang är som en strömbrytare: den är antingen av eller på. Antingen har du talangen, eller så saknar du den.

Paradexemplet är Hantverkare (Syssla), som anger vad du kan göra med färdigheten Händighet. Alla kan utföra enkla snickeriarbeten, men det krävs en Hantverkare (Byggare) för att färdigställa ett beboeligt hus.

Om du har en talang anses du vara tillräckligt skicklig för att kunna försörja dig på den.

Hur väl du löser enskilda uppgifter i spelet styrs däremot av dina färdigheter.

GÅVOR: gåvorna fungerar precis som talanger, men kan inte läras in. Därför har de fått en egen kategori. Gåvorna är antingen medfödda, eller så kommer de som belöningar under spelets gång.

Jämför talangen Frestare med gåvan Förförisk, för ett exempel på hur de två kategorierna skiljer sig åt. Din spelledare bestämmer när du får nya gåvor.

Du använder en färdighet genom att slå en T20:a. Slå så högt som möjligt men håll dig under eller lika med färdighetsvärdet. Om T20:ans resultat är precis lika med ditt färdighetsvärde har du lyckats perfekt.

Perfekta slag ger dig extra fördelar i vissa situationer. Slår du en etta fumlar du och ställer till det istället. Detaljerna kring lyckade, misslyckade och perfekta slag ska vi återkomma till i slutet av det här kapitlet.

FÄRDIGHETSLISTOR

Här följer en beskrivning av de 18 vanligaste färdigheterna i bokstavsordning. I listorna anges också vilken grundegenskap som styr baschansen, och några talanger som är kopplade till färdigheten.

BEFALLNING

EGENSKAP: *Storlek*

TALANGER: *Taktiker*

Detta är konsten att hota och ge order på slagfältet. Se kapitel X. Du kan också använda den för att skrämma personer av lägre börd till lydnad utanför slagfältet. Maximalt lika många som ditt färdighetsvärde. De lyder då enkla order och uppmaningar som faller inom rimlighetens gränser.

BERÖMMELSE

EGENSKAP: *Karisma*

TALANGER: *Celeber, Furstlig, Fruktad*

Värdet på ditt Pergament anger hur känd du är i dina hemtrakter, och avgör om folk känner igen dig. Berömmelsen sträcker sig lika många dagsmarscher från hemmet som färdighetsvärdet. För varje dagsmarsch utöver den gränsen minskar värdet med ett.

Berömmelse kan inte läras in och du får aldrig spendera några färdighetspoäng på den. Färdigheten kan bara höjas med ödeslotter och erfarenhet. Därmed skiljer sig Berömmelse från andra färdigheter.

—SMYGA & GÖMMA SIG—

Att ta sig fram ljudlöst och osedd kräver oftast ett Smidighetsslag. Men om det gäller att hitta ett gömställe kan Blick fungera lika bra. Då handlar det ju mer om att läsa av omgivningen och välja ett passande skydd. På samma sätt kan du låta din rollperson skugga någon på avstånd genom att testa sitt Tålmod, eller rent av sin Ödmjukhet (hon smälter in i mängden).

I kniviga situationer kan spelledaren kräva att slagen övervinner motståndarens Blick. Den som föröker smyga bakom ryggen på en portvakt kan tvingas väga sin Smidighet mot vaktens Blick.

Om du bär rustning och försöker röra dig ljudlöst minskar chansen att lyckas med -1 för varje rustningsdel du bär. I en heltäckande riddarrustning är smyga inte att tänka på.

BÅTVETT

EGENSKAP: *Blick*

TALANGER: *Skolad (Navigator), Skeppare*
Med Båtvett kan du ro och segla små fiskebåtar. Färdigheten låter dig därtill hantera segel, strömmar och knepiga knopar tillräckligt väl för att tjänstgöra på större fartyg. Men för att ställa dig vid rodet på ett havsgående skepp behöver du också talangen Skeppare. Den som reser långa sträckor längs floder och sjöar måste vanligtvis slå ett slag i Båtvett varje dag, för att undvika förseningar.



Försöker du stjäla en nyckel från en sovande fångvaktare, lirka upp en hasp med din dolk eller trä en nål på en sytråd, då är det din Fingerfärdighet som sätts på prov. Många syslor som omfattas av Fingerfärdighet kräver emellertid talangen Hantverkare (Syssla). Den ger dig fler sätt att använda Fingerfärdighet på.

FOLKVETT

EGENSKAP: *Karisma*

TALANGER: *PREDIKARE, Världsvan, m. fl*

Detta är att umgås med bönder, på bönders vis.

Färdigheten sammanfattar din förståelse för folkliga seder och bruk, och visar hur bra du är på att bete dig i allmogekretsar. Om du vill ställa dig in hos mannen av folket – då är det Folkvett du behöver för att ens kunna börja. Saknar du Folkvett gör du sannolikt bort dig innan du öppnat munnen. Om du vill umgås med de högre stånden får du förlita dig på din Hövlighet i stället.

DJURHÅLLNING

EGENSKAP: *Blick*

TALANGER: *Djurvän, Tämjare*

All skötsel av vanliga tamdjur kräver kunskaper i Djurhållning. Färdigheten innefattar vallning av får, getter och grisar, mjölkning av kor, tämjande och omvårdnad om hästar. Djurhållning används också för att köra vagn.

ENVIG

EGENSKAP: *Styrka*

TALANGER: *Fäktare, Kavallerist, Lansiär, Pikenerare, m. fl*

När din rollperson hamnar i handgemäng med vapen i hand är det din skicklighet i Envig som provas. Färdigheten täcker in alla närstridsvapen. Vissa vapen blir effektivare om du har rätt talanger också. Se kapitel VI för närmare detaljer.

FINGERFÄRDIGHET

EGENSKAP: *Smidighet*

TALANGER: *Hantverkare (Syssla), Långfingrad, Låssmed, m. fl*

Hur skicklig du är på att arbeta med dina händer bestäms av din Fingerfärdighet.

FÄLTSLAG

EGENSKAP: *Blick*

TALANGER: *Belägrare, Kanonjär, Strateg, Taktiker*

Färdigheten visar hur bra du är på att leda andra i strid. Den anger också hur bra du är att ta vara på dig själv i tumultet på ett slagfält. Stora bataljer behandlas utförligt i kapitel X.

HÄNDIGHET

EGENSKAP: *Styrka*

TALANGER: *Hantverkare (Syssla)*

Har du någon gång önskat att det fanns en färdighet som låter dig klara alla praktiska vardagsgöromål? I så fall har du hittat den nu. Händigheten sätts på prov varje gång du

— HOPPA & KLÄTTRA —

Din rollperson antas kunna hoppa lika långt som sin förflyttning, om hon har en lika lång ansats. Med ett lyckat slag i Smidighet förlängs sträckan med ett steg. Ett perfekt steg fördubblar avståndet. Smidighet används för alla akrobatiska manövrar. Styrka kan användas om rollpersonen måste klättra uppför ett rep eller en klippa. Ett misslyckande bör betraktas som att rollpersonen tvekar, fastnar eller faller.

Om din rollperson faller gör hon illa sig. I spelet representeras det av skadepoäng och hur de fungerar förklaras i kommande kapitel. Normalt sett är fallskadan lika med en T6:a för var tredje steglängd som du faller. Trillar du av en häst tar du således 1T6 i skada. Ramlar du ner från en hög stege tar du 2T6, och så vidare. Om underlaget är mjukt kan du halvera skadan med ett lyckat Smidighetsslag.

ska laga, tälja, snickra eller bygga något. Slipa ett svärd, tvinna en bågsträng och laga en rustning är andra användningsområden. Talangen Hantverkare (Syssla) ger dig många fler sätt att använda Händighet på.

HÖVLIGHET

EGENSKAP: *Karisma*

TALANGER: Predikare, *Världsvan m. fl*

Om Folkvett kan sägas springa ur vanligt sunt förnuft, då föds Hövligheten ur förmågan att navigera rätt bland alla petiga småregler som överheten håller sig med. De två färdigheterna är nära besläktade, men Hövlighet används uteslutande i förnäma kretsar. Som hövlig behöver du aldrig fundera över vilket knä som nuddar marken när du bugar inför hertigen, vilken hand som greppar bågaren vid kejsarens skål eller när du får öppna munnen. I alla fall inte om du klarar färdighetsslaget.

INTRIGER

EGENSKAP: *Blick*

TALANGER: *Köpman, Regent, m. fl*

Politik är en konst som du bemästrar genom att intrigera. Ett lyckat slag i Intriger talar inte bara om vem den lokala fursten är. Du kan också ta reda på vem som styr i kulisserna och vilka det lönar sig att prata med i det politiska livet. Färdigheten kan locka oförsiktiga personer att yppa hemligheter, och används när du köpslår eller narras.

LÄKEKONST

EGENSKAP: *Blick*

TALANGER: *Helare*

Du kan stilla blodflöden, dämpa feber eller mildra smärta med dina händer och rätt utrustning. Vanligtvis behöver du bara en varm eld, rent vatten och tygomslag. I värsta fall nål och tråd. Läkekonst motsvarar första hjälpen och ett lyckat slag läker en skadepoäng per sår. 1T3 poäng vid ett perfekt slag.

Se stridsreglerna i kapitel VI för närmare detaljer om sår och skador. Din läkekonst räcker inte till vid dödliga skador och banesår.

LÄSHUVUD

EGENSKAP: *Blick*

TALANGER: *Besvärjare (Magi), Skolad (Lära)*

Många yrken kräver bokliga studier i teoretiska ämnen eller lånad klokskap från en vis läromästare (för icke läskunniga). Lashuvud är ett mått på din allmänbildning. Färdigheten används på samma sätt som Fingerfärdighet och Händighet. Ett gott Lashuvud gör dig inte till Aristoteles och låter dig inte heller lösa teodicé-problemet. Färdigheten ger dig däremot goda triviakunskaper om både filosofer och deras teorier. Talangen Skolad (Lärdom) används för att fylla ditt Lashuvud med verkliga expertkunskaper.

RYTTARKONST

EGENSKAP: *Smidighet*

TALANGER: *Kavallerist, Lansjä*

Att skritta fram i sakta mak kräver inget tärningsslag. Färdigheten Rida används när en ryttare ska gallopera, hoppa över ett hinder eller sporra sin häst i strid. Den kan också komma till användning under långa resor, om din rollperson försöker tillryggslägga långa sträckor i utdragna dagsmarscher till häst.

SKYTTE

EGENSKAP: *Smidighet*

TALANGER: *Bågskytt, Knivkastare, Krutblandare*

Skjutvapnen i Fausts värld är så enkla att alla kan hantera dem – mer eller mindre bra. Färdigheten Skytte gäller i första hand allmogens favoritvapen armborstet eller de enkla pilbågarna. Men det finns också avancerade skjutvapen, som bara kommer till sin rätt om du behärskar rätt talanger. Det gäller i första hand långbågen, krutvapnen och de flesta kastvapen.

— FINNA DOLDA TING —

Alla vet att slott brukar vara fulla med Alönnedörrar. Eller att rövare gömmer sitt tjuvgods. För att finna någonting som dolts slarvigt räcker det ofta med ett lyckat slag i Blick. På det sättet kan du söka av ett rum eller en plats med några hastiga blickar. Men för att upptäcka saker som dolts med omsorg kan spelledaren lika gärna kräva att du slår ett slag i Tålmod.

En annan metod att hantera samma sak: Be dina spelare beskriva vad de söker efter och hur de letar, innan de slår tärningarna. Då kan de aldrig vara säkra på att de funnit allt, bara för att tärningen visar ett lyckat resultat. Exempel: Isak letar efter fällor genom att knacka i golvet med en trästav. Spelledaren noterar hans lyckade slag och säger att allt verkar som vanligt, väl medveten om att fällan monterats i taket.

SÅNGLEKAR

EGENSKAP: *Karisma*

TALANGER: *Spela (Instrument)*

Visar hur tonsäker du är, och ger en finger-visning om din repertoar som sångare. Historiska händelser återberättas ofta med sång. Därför ger färdigheten dig även begränsad kunskap om det förflutna.

TALA (SPRÅK)

EGENSKAP: -

TALANGER:

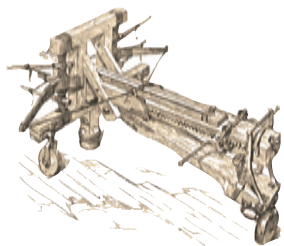
Varje enskilt språk är en egen färdighet och för att göra dig förstådd på ett främmande språk krävs ett lyckat färdighetsslag. Ingen behöver spendera färdighetspoäng på sitt modersmål. Om ett färdighetsvärde krävs för det egna språket kan rollpersonens ålder användas som riktvärde. Den språkliga förståelsen ökar således med åren.

VILDMARKSVANA

EGENSKAP: *Blick*

TALANGER: *Jägare*

Konsten att överleva i skog och mark inkluderar att ta sig fram genom snår och mossar, att göra upp eld, och hitta vatten. Med ett perfekt slag hittar du samtidigt tillräckligt med bär och svamp för att hålla dig själv vid liv i en dag.



TALANGER

Du får bara några få talanger när du skapar din första rollperson. Men under spelets gång kan du lära dig flera, genom att slå in på nya levnadsbanor. Hur det går till beskrivs i nästa kapitel.

ALLÄTARE Du kan äta nästan vad som helst utan att bli sjuk. Alla gifter får sin styrka halverad, när de verkar i din kropp. Du köper mat för halva priset.

BELÄGRARE Du vet hur man stormar murar och förstår dig på hur tunga krigsmaskiner (som murbräckor och katapult) används för att radera borgar. Du vet också hur man försvarar en fästning mot en sådan anstormning. Med denna talang kan du använda färdigheten Befallning och för att leda trupper under en belägring. Se kapitel X.

BESVÄRJARE (MAGI) Besvärjelser, böner och förbannelser är vardagsmat i Fausts värld. Men trots att många försöker uttala dem är det få som verkligen behärskar dem. En riktig besvärjare kan behärska olika sorters magi. Var och en måste köpas som en separat talang. Du använder olika färdigheter och egenskaper, när du behöver ett färdighetsvärde. De tre vanligaste skolorna beskrivs i magireglerna i kapitel VII. De heter...

► **Böneläsare:** Dina böner brukar bli besvarade och du kan uträtta mirakel. Färdighetsvärdet är Hövlighet (eftersom böneläsaren aldrig kräver något).

► **Häxa:** Du behärskar den folkliga trolldom som praktiseras med järnkittel, kvast och trollspö. Färdighetsvärdet är Låshuvud.

► **Svartkonstnär:** Du har lärt dig att memorera och rabbla den typ av trollformler som man ibland kan hitta i gamla böcker. Färdighet: Intriger.

— ÖVERTALNING & LURENDREJERI —

Det enklaste sättet att övertala någon är att göra det på riktigt, och gestalta din rollperson så bra att du övertygar spelledaren. Men alla spelare är inte skådespelare, och därför använder vi oss ofta av tärningar även i dessa situationer. I normalfallet används någon av färdigheterna Folkvett eller Hövlighet. Vilken av dem är förstås beroende av vem det är som du ska övertyga.

Men när det handlar om socialt samspel finns en stor mängd egenskaper och färdigheter som kan bli användbara i olika situationer. Vällust kan användas om du försöker förföra någon. Kyskheter kan användas för att motstå samma invit. Befallning kan användas för att skrämman till lydnad och ett högt färdighetsvärde i Intriger gör dig ofta till en god lögnare.

BÅGSKYTT Du kan hantera alla sorters pilbågar med full effekt, och kan även använda din Fingerfärdighet för att tvinna nya strängar eller tälja pilar.

DRINKARE Du tål dubbelt så stora mängder alkohol som andra. Alla alkoholhaltiga drycker får halverad styrka i din kropp, när du beräknar effekten av övermåttlig konsumtion. I gengäld har du svårt att stå emot rusdrycker, och måste alltid testa Måttfullhet/Frosseri när det bjuds på starkvaror.

ELDFÖDD Du kan göra upp eld under alla omständigheter. Fuktiga kvistar eller avsaknad av elddon hindrar dig inte. Om situationen kräver tärningar modifierar du din chans att lyckas med +10.

FISKARE Du kan använda färdigheterna Båtvett eller Vildmarksvana för att fånga fisk. Ett lyckat slag ger dig mat för en dag. Ett perfekt slag ger 1T6 dagsransoner. Om du har tillgång till båt och nät mostvarar fångsten 1T6 eller 3T6 dagsransoner färsk fisk. Då slår du Båtvett. Talagen Fiskare låter dig också rensa, salta, röka eller torka fångsten som en slaktare med sitt kött. Då använder du din Händighet.

FOGDE De hatade slottsfogdarna har fått ge namn åt denna talang. För om åkrarna ska sås, skördarna bärgas och kreaturen föröka sig – då måste arbetet planeras och ledas. Det är fogdens jobb på slottet. På gården utför bonden själv samma syssla när söner och döttrar sätts i arbete. Om än i liten skala. Talangen är nödvändig för att utnyttja ett adelsbrev eller en större förläning. Se kapitel VIII och IX.

FRESTARE Du har förmågan att förföra och förleda, genom att väcka begär hos dem

som åtrår dig. Om du har talangen Frestare behöver du bara lyckas med Folkvett eller Hövlighet för att utsätta din motpart för frestelsen. Hon måste omedelbart testa sin Kyskhhet/Vällust, och följa resultatet. Att förföra någon kräver rätt omständigheter och vanligtvis kan bara en person åt gången utsättas för frestelsen.

FÄKTARE Du är en mästare med värjan och kan hantera det lätta vapnet med full effekt. Se kapitel VI för närmare detaljer om denna talang.

GYCKELSPELARE Du kan sköta marionettdockor och de enkla handdockor, som ofta används vid folkliga skådespel i stora delar av Fausts värld. Eller så kan du jonglera, spruta eld eller sluka knivar. Ett lyckat färdighetsslag i Smidighet på en vältrafikerad plats som en gata eller ett värdshus kan dra in 1T6 penningar. Fumlar du blir du sannolikt bortkörd.

HANTVERKARE (SYSSLA) är flera olika talanger, vanligtvis knutna till någon av färdigheterna Fingerfärdighet eller Händighet. Du köper varje syssla separat. Grundregeln är att arbeten som kräver finkänslighet använder Fingerfärdighet, medan Händighet mest kräver kroppskrafter. Här följer en kort lista över hantverkssysslor som kan vara användbara i spelet. Ingenting hindrar dig från att utöka den ytterligare sysslor.

► **BARBERARE:** Du kan stämma blodflöden, sy sår, spjälka brutna ben och såga av lemmar som inte kan räddas. Att sy kräver Fingerfärdighet, att såga Händighet. Hårklippning är bara en bisyssla för barberaren. Du kan också utföra en slaktares sysslor, men fumlar då på både ettor och tvåor.

—SKRÄMSEL, SKRÄCK & MOD—

Om du försöker skrämman någon till lydnad räcker det oftast att lyckas med Befallning. Men färdigheten förutsätter att du har en naturlig auktoritet över den du kommenderar. En trashank domderar inte med en prins. Men tiggaren kan naturligtvis skrämman adelsmannen ändå. Om trashanken hotar prinsen med stryk kan hon våga sin Vrede mot prinsens Tålmod.

På samma sätt som Tålmod användes för att bevara sitt lugn och sin värdighet i det förra exemplet, kan Vrede användas för att uppbåda ett hetlevrat mod. Den som ställs inför en frustande tjur kan tvingas klara ett Vrede för att våga anfälla besten. Om din motståndare är en eldsprutande drake kan spelledaren kräva att du övervinner bestens Storlek med din Vrede.

► **Byggare:** Din hantverksskicklighet omfattar både timmermanssysslor och murningsarbeten. Du kan försörja dig som snickare, tunnbindare eller murare med denna talang. Använd Händighet.

► **Kock:** Du kan laga till mat som inte bara är ätbar, utan dessutom mycket god. Om du slår ett perfekt slag med din Fingerfärdighet blir maten så frestande att det krävs ett Måttfullhetsslag för att motstå den. Talangen låter dig blanda ner gift i mat eller dryck, utan att det påverkar smaken.

► **KONSTNÄR:** Du kan måla tavlor och hugga bilder ur trä eller sten. Därtill kan du etsa fram vackra tryck i koppar- eller träsnitt med en ritsnål. Använd färdigheterna Händighet eller Fingerfärdighet. Du kan försörja dig som bildhuggare, gravör eller målare. Dessutom kan du förfärdiga trovärdiga förfälskningar.

► **SÖMMERSKA:** Både sömmerskor och skräddare kan spinna, sy och väva. Hantverket inkluderar också läderarbeten. En sömmerska kan således tillverka läderrustningar med Fingerfärdighet.

► **SLAKTARE:** En slaktare kan bereda stora mängder kött så att det håller sig ätligt i upp till ett år. Ett lyckat Händighetslag ger dig en dagsranson mat för vart femte poäng bytesdjuret har i storlek.

Arbetet tar minst 1T6 dagar. Du kan också utföra en barberares sysslor, men fumlar då dubbelt så ofta – på ettor och tvåor.

► **SMED:** Som smed kan du tillverka både vapen och rustningar. Utgå från föremålets skyddsvärde när du beräknar arbetstiden. En poäng motsvarar minst en dags arbete, vilket ger vid handen att det tar någon vecka att färdigställa en riddarhjälm och drygt en månad att bygga en hel rustning. Avancerade smidesarbeten kräver flera färdighetsslag. I fallet med rustningen är ett slag per rustningsdel att rekommendera. Räkna med att råvarorna som behövs för att tillverka de olika delarna kostar hälften av vad en färdig rustning kostar på marknaden.



HASARDSPELARE Du kan använda skicklighet i renodlade turspel, som kort eller tärningsspel. En Hasardspelare behöver bara lyckas med ett enkelt slag i Blick för att vinna hela partiet. Två hasardspelare gör upp med ett dubbelslag.

JORDBRUKARE Du kan bruka jorden och få den att bära frukt. Detta är en förutsättning för att du ska kunna förvalta ett bomärke. Se kapitel VIII.

JÄGARE Du kan använda färdigheten Vildmarksvana för att hitta bytesdjur och spåra. Ett lyckat slag ger dig mat för en dag. Ett perfekt slag ger dig 1T6 dagsransoner.

— PROVOKATIONER & UTMANINGAR —

Du kan också använda färdigheter på ett omvänt sätt och tvinga din motståndare att slå tärningar i ditt ställe. Att provocera fram en oöverlagd handling hos motståndaren kräver inga färdigheter, bara lite fantasi och gott rollspel. Om du retar någon testas spelledaren motståndarens Höghod (sårad stolthet) eller kanske Vrede (för att se om hon går till handgripligheter).

Exempel: Magda, Dirk och Isak vill ta sig in på borggården och måste komma förbi en nitisk portvakt. Isak promenerar förbi vaktaren och låtsas tappa en penningpung på marken, inom synhåll för portvaten. Spelledaren testar nu portvaktens Girighet och lyckas. Vakten lämnar sin post, så att Magda och Dirk kan smita in.

KANONJÄR Du kan sköta och underhålla den nya tidens mest avancerade krigsmaskiner: de krutladdade kanonerna. De används främst till att riva slottsmurar vid beläringar. Du kan kommendera lika många pjäser som ditt färdighetsvärde i Fältslag.

KATTFOTAD Du rör dig ljudlöst. Med denna talang behöver du aldrig slå annat än enkelslag, för att lyckas smyga eller gömma dig.

KAVALLERIST Med denna talang kan du sporra en häst in i strid. Om du lyckas med Ryttarkonst får du använda riddjurets Slagkraft i strid, istället för din egen. Se kapitel VI för närmare detaljer.

KNIVKASTARE En knivkastare kan använda kastvapen såsom yxor, knivar och herdar-nas favoritvapen slungan. Färdigheten som används är Skytte.

KRUTBLANDARE Du förstår hur krut och eldvapen fungerar och kan aldrig fumla när du avlossar en handkanon eller en arkebus. Du behöver heller inte testa ditt Tålmod, för att ladda dessa klumpiga skjutvapen.

KÖPMAN Du kan använda din Girighet för att justera priser i din egen favör. Med ett lyckat slag lägger du till eller drar av en tiondel av priset. Ett fummel eller ett perfekt slag påverkar summan med en femtedel (till det sämre om du fumlar). Två Köpmän gör upp med ett dubbelslag. Talanger gör det också möjligt för dig att förvalta ett eget burskap. Se kapitel VII och IX.

LANSIÄR Du kan utnyttja ryttarlansens eller tornérlansens alla fördelar när du strider från hästryggen. Se kapitel VI.

LÅNGFINGRAD Du kan använda din Fingerfärdighet för att vittja andras fickor utan att upptäckas. Talangen kan också användas för att plantera föremål i någons fickor.

LÄSSMED Du kan använda din Fingerfärdighet för att dyrka upp riktiga lås. De flesta dörrar har enkla regler eller haspar, men för-mögna personer skyddar ibland sina rikedomar med lås och nycklar.

PIKENERARE Du har lärt dig hantera den långa spetsiga piken och den tunga hillebarden. De är fotsoldatens bästa skydd mot berid-na motståndare. Färdighet: Envig.

PREDIKARE Du kan påverka hela folkmassor med vanligt Folkvett eller Hövlighet.



REGENT Du kan styra över mer än en förlän-ning med hjälp av vasaller. Det krävs om du ska bli en verklig furste. Se kapitel IX.

SIMMARE Du kan hålla dig flytande och röra dig i vatten utan att bottna. En bra kunskap, om du skälle råka ta dig vatten över huvudet.

SKEPPARE Du kan segla ett fullriggat fartyg med vanligt Båtvett.

— ALLMÄNBILDNING & KUNSKAP —

Låt oss anta att dina spelare vill veta något som deras rollpersoner bör känna till, men som de själva faktiskt inte vet. Till exempel: Är det sant att troll förvandlas till stenar om de träffas av solens strålar?

Två färdigheter kan användas för att besvara frågan — Lashuvud och Sångelekar. Den först-nämnda kräver oftast tillgång till böcker och den sistnämnda ger inte alltid rätt svar.

Använd Lashuvud om rollpersonerna försöker besvara sina frågor med boklig bildning, till exempel genom att forska i ett arkiv eller bibliotek. Färdigheten ger då tämligen exakta svar.

Sångelekar representerar inte bara musikalisk begåvning. Den visar också rollpersonens kunskaper om sagor och legender (som ofta återges i visform) och ger därför svar mycket snabbare. Men svaren är inte alltid korrekta.

SKOLAD (LÄRA) Precis som Fingerfärdighet och Händighet är indelade i olika hantverkssysslor, är den belästes kunskaper indelade i Läror. Var och en måste köpas separat. Du använder färdigheten Läshuvud, när du behöver ett färdighetsvärde.

► **APOTEKARE:** Du kan brygga gifter, motgifter och mediciner med mirakel-liknande effekter. Se kapitel VII.

► **FILOSOF:** Du begriper teologi och klassisk filosofi. Om du har talangen Världsvan inkluderar ditt vetande också andra kulturers klokskap.

► **HERALDIKER:** Du kan identifiera släktvapen och känner till hur de adliga ättarna är besläktade med varandra. När du försöker räkna ut vem som döljer sig bakom en riddarsköld får du addera ditt färdighetsvärde till sköldägarens Berömmelse. Alla andra måste förlita sig helt på kändisfaktorn.

► **HISTORIKER:** Du vet vad som skett i forna tider, eller i alla fall vad krönikörerna skrivit om det. Om du lyckas med ett färdighetsslag känner du till såväl kungalängder som väsentliga årtal. Spelledaren kan också låta dig använda internet eller ett lexikon vid ett lyckat slag, om frågeställningen rör verkliga historiska uppgifter av typen: När dog egentligen Julius Caesar? (15 mars år 44 f.kr).

► **JURIST:** Du kan föra din egen eller andras talan i en rättegång, både som försvarare och åklagare. Saknar din motpart talang? Då vinner du med ett lyckat enkelslag. Annars krävs att du segrar i ett dubbelslag, för att domaren ska gå på din egen linje.

► **KRYPTOGRAF:** Många böcker och brev skrivs med hemgjorda kryptogram, för att bara de invigda ska kunna läsa dem. Du behärskar de vanligaste knepen och kan knäcka de flesta sådana koder med ett vanligt färdighetsslag. Du får försöka en gång per kod och arbetet tar minst 1T6 timmar.

► **NAVIGATÖR:** Du kan ta ut riktning med hjälp av månen, solen och stjärnorna och kan därför navigera till havs utan att se land. Du kan också rita kartor.

SKRIVARE (ALFABET) Talangen Skrivare innebär att du kan läsa och skriva. Den omfattar vanligtvis det latinska alfabetet, som är mer eller mindre allena rådande i Fausts värld. Men lärda män och kvinnor kan också använda sig av de arabiska, grekiska, eller kyrilliska alfabetena. De representeras av varsin talang. Därtill finns ett antal arkaiska skriftspråk som nordmännens runor eller keltiskans ogghamsymboler. Även de behandlas som separata talanger.

SPELA (INSTRUMENT) Bland allmogen är flöjten, mungigan, felan och valthornet de vanligaste instrumenten. I adelskretsar är det harpan, kornetten eller lutan. En talang per instrument. Färdigheten är Sångelekar.

STRATEG Att planera ett krigärens skrivbordskonst. Denna talang låter dig att leda flera fanborgar i strid. Minst lika många som färdighetsvärdet i Fältslag. Se kapitel X.

TAKTIKER Till skillnad mot strategen måste taktikern vara närvarande på slagfältet. Du kan vara anförare för en fanborg med tio gånger så många underhuggare som ditt färdighetsvärde i Fältslag.

— RESOR & RIDTURER —

Att förflytta sig i lugnt tempo kräver vanligtvis inga färdighetsslag. Men om resan sker under svåra förhållanden eller tidspress kan spelledaren kräva att du slår tärning, för att avgöra om du hinner fram på utsatt tid.

Går du till fots testar du din Vildmarksvana, kör du vagn eller rider är det Djurhållning som gälle. Färdigheten Ryttarkonst används huvudsakligen i strid till häst.

Om slaget misslyckas kan resan fördröjas så att dagsmarschen sträcker sig långt in på natten. Om du fumlar har du råkat ut för en mindre olycka (ett trasigt vagnshjul, en skadad häst eller en ryggsäck som glömts kvar vid den senaste rastplatsen).

Vid förflyttning i okänd terräng innebär ett fummel vanligtvis att du går vilse. Och kanske ett helt nytt äventyr.

TIGGARE Du kan konsten att väcka medlidande. Talangen inkluderar alla de klassiska knepen: Spela invalid, låtsas vara krigshjälte och vanligt tjat. Ett lyckat slag i Folkvett på en vältrafikerad plats som en gata eller ett värdshus drar in 1T6 pennningar på en dag. Fumlar du blir du bortkörd eller pryglad.

TÄMJARE Du kan tämja vilda djur och dressera tamdjur. Att tämja ett infångat vilddjur kräver att du övervinser djurets styrka med din egen Djurhållning i ett dubbelslag. Du får göra ett försök per dag. Att sedan lära djuret nya trick kräver fler lyckade slag. Du kan göra ett inlärningsförsök varje vinter. Spelldarens sunda förnuft avgör vilka konster du kan lära dina tama trotjänare.

VANDRARE Du kan färdas långt utan att bli utmattad och går aldrig vilse. Du kan heller aldrig fumla med ett slag i färdigheten Vildmarksvana.

VÄRLDSVAN (KULTUR) Färdigheter som Folkvett, Hövlighet och Läshuvud är starkt bundna till den kulturkrets du vuxit upp i. Genom att resa kan du vidga dina vyer och lära dig använda dina färdigheter i främmande miljöer. Utan Världsvana halveras ditt färdighetsvärde när du befinner dig i fel kulturkrets. Varje främmande kultur räknas som en separat talang. I Fausts värld heter de största

kulturerna: Brittisk, Kontinental, Nordisk, Ottomansk och Slavisk. Din första rollperson kommer från den kontinentala kretsen. Vid en världsomsegling skulle listan över kulturer behöva göras ännu längre.



GÅVOR

Talanger är närbesläktade med gåvorna din första rollperson fick i första kapitlet. Men de sistnämnda kan inte läras in, eftersom de representerar inre egenskaper, mystiska krafter eller... gåvor, kort och gott.

Gåvorna kan bara förtjänas. Aldrig köpas. Aldrig läras in i skolbänken.

Om du slår in på en levnadsbana i nästa kapitel kan du komma att förtjäna fler gåvor än de du startade spelet med.

BORTBYTING Dina föräldrar talar tyst om det, men gummorna och gubbarna i byn viskar om att något oknytt från de djupa skogarna bytt ut dig mot en av de sina när du låg i vaggan. Slå en T6:a för att avgöra vad de äldste säger om ditt ursprung. Modifikationerna påverkar blyertsvärdet på dina grundegenskaper:

- 1 TROLLEN: Styrka +3, Blick -2
- 2 JÄTTARNA: Storlek +3, Smidighet -2
- 3 DVÄRGARNA: Styrka +3, Storlek -2
- 4 ÄLVORNA: Smidighet +1, Blick +1
- 5 ALFERNA: Blick +3, Karisma -2
- 6 SLÅ TVÅ GÅNGER: Välj ett av resultaten.

— BÄRFÖRMÅGA & BELASTNING —

Din rollperson orkar bära lika många föremål som sin Styrka. Räkna varje föremål, och strunta i säckar och ryggsäckar. En säck låter dig bära ett extraföremål, en ryggsäck två. En börs rymmer 20 mynt innan den är full. Varje rustningsdel räknas separat, liksom varje vapen. En dagsranson mat är ett föremål. Att resten av föremålen har olika vikt struntar vi i. Det jämnar ut sig i längden.

För varje poäng som överstiger din bärförmåga minskar alla dina färdighetsvärden med -1. Om du försöker bära någon annan väger hon lika många poäng som sin Storlek.

Exempel: Magda har Styrka 7. Hon bär kläder, skor, kniv, fisknät, rev och krokare i sin korg. Sex föremål. Inga problem. Roddbåten ligger i ån. Katten går själv.

CELEBER Du är känd i vida kretsar. En riktig kändis. Din Berömmelse avtar därför inte med varje dagsmarsch du beger dig hemifrån. Den börjar dala när du lämnar ditt eget grevskap. Först då minskar den med en poäng för varje veckas färd, räknat från grevskapets gräns.

DJURVÄN Vilda djur hyser en sällsynt respekt för dig. De anfaller dig aldrig och om du försöker träna eller tämja ett djur med talangen Tämjare kan du aldrig fumla.

FLINK Du har ovanligt stadiga händer, och kan aldrig fumla ett Händighetslag.

FLYFOTAD Du springer fortare än normalt. Förflyttning +1.

FLYHÄNT Du har ovanligt skickliga fingrar, och kan aldrig fumla ett Fingerfärdighetslag.

FRUKTAD Vanligt hyggligt folk undviker dig. Om din Berömmelse är så stor att du blir igenkänd måste alla som vill skada dig först lyckas med ett enkelslag i Vrede.

FURSTLIG Du är känd i nästan hela världen. Din berömmelse avtar inte med varje dagsmarsch du beger dig hemifrån. Den börjar dala först när du lämnar ditt eget kungarike. Vid gränsen minskar den med en poäng per veckas resa. Det krävs en världsomsegling för att rubba ditt kändis-kap.

FÖRFÖRISK Din utstrålning är oemotståndlig för det motsatta könet. Du fumlar aldrig i Folklighet, Hövlighet eller Vältalighet gentemot personer av motsatt kön. Men om du slår ett perfekt slag väcker du omedvetet din samtalspartners lustar. Hon måste testa sin Kyskhets för att behär-

ska sin åtrå, antingen du avsåg att väcka hennes begär eller inte.

FÖRTAPPAD Du kan inte fumla. Ettor räknas som lyckade slag. Men om du spiller salt, ser en svart katt korsa din väg, krossar en spegel eller går under en stege kommer nästa tärningsslag automatiskt att räknas som en etta (och ett fummel). Se upp för sådana järtecken.

GRACIÖS Du rör dig så snabbt och smidigt att du kan ignorera enstegsregeln i strid. Se stridsreglerna i kapitel VI för detaljer.

GRÄNAD Du åldras i förtid. När din ålderssvaghet träder i kraft måste du slå två gånger på tabellen varje vinter, och välja det sämsta resultatet. I gengäld tycks du lära dig fortare än alla andra och får slå om alla ettor (både på T20:a och T6:a) när du slår förbättringsslag på dina färdigheter.

HELARE Du kan läka sår och bota krämpor bara genom att lägga dina händer på skadan. Även om du befinner dig mitt i stridens hetta kan du använda färdigheten Läkekonst på en vända. Du behöver varken nål och tråd eller varma filter och vatten för att lyckas. Bara dina händer.

HELGONLIK Varje gång du slår ett perfekt slag blöder dina händer och fötter som av stigmata – de sår Frälsaren fick på korset. Eller så rinner det olja ur dina händer eller silverfärgade tårar ur dina ögon. Själv vet du inte orsaken. Du drabbas aldrig av malörer när du använder Besvärjare (Bönläsare).

HÄXMÄRKT Du har ett fult födelsemärke. Ett tecken på att du är utvald av Djävulen själv. Du drabbas aldrig av malörer när du använder talangen Besvärjare (Häxa).

— KOMPLICERADE UPPGIFTER —

Alla utmaningar kan inte hanteras med ett enda färdighetsslag. Komplicerade uppgifter brukar brytas ner i flera delmoment, och kan omfatta flera tärningsslag. Att avgöra hur många färdigheter som krävs i en given situation är en av spelledarens viktigaste ansvarsområden, eftersom det påverkar äventyrets svårighetsgrad.

Exempel: Tjocke Dirk har trampat igenom isen och ligger i en vak. Spelledaren bestämmer att han måste slå Smidighet för att hålla sig flytande. Därefter krävs Styrka för att häva sig upp. Men iskanterna är sköra när han kryper mot land. Spelledaren kräver att Dirk övervinna sin Storlek med sin Smidighet, så länge han befinner sig på tunn is.

KLUMPIG Du måste slå tärningar även i vardagliga situationer för att inte snubbla eller välta omkull något. Minns hur Dirk tvingades slå ett Smidighetsslag, innan den skramlande plåtrustningen välte i spelexemplet.

KVICK Om du väljer att avvakta i en strid lyckas du automatiskt återta initiativet när du vill agera, utan att slå Blick.

LÅNGSAM Du tänker och agerar långsamt. I en strid måste du välja om du vill attackera eller förflytta dig. Du kan inte göra både och samma vända.

MÖRKERSEENDE Du ser lika bra i mörker som andra gör på dagen. Men du blir lättare bländad. I starkt solljus ser du tyvärr lika dåligt som andra gör i skymningsljus. Du är en utpräglad nattmänniska.

OVAKSAM Din syn eller din hörsel fungerar sämre än normalt. Därför fumlar du på både ettor och tvåor när du testar din Blick.

RESPEKTERAD Din ställning får människor att lyssna på dig. Du kan aldrig fumla när du använder färdigheterna Folkvett eller Hövlighet.

SKARPOGD Du siktar med precision och träffar alltid den kroppsdel du siktar på med ett lyckat färdighetsslag. Du behöver aldrig läsa av skadetärningarna för att avgöra var träffen sitter. Din gåva gäller både Envig och Skytte.

SKUMÖGD Du saknar fungerande djupseende och kan inte träffa med ett avståndsvapen på längre än normal räckvidd.

SPENSLIG Du har en spenslig och effektiv styrka som låter dig addera +1 till alla skadeslag i strid (om du har Slagkraft 3 slår du 3T6+1).

TJOCK Det är väl lika bra att erkänna att du är tjock, även om du hellre kallar det kraftig benstomme. Du knockas inte av skador om överstiger din storlek. I gengäld minskar du förflyttningen med -1.

VAKSAM Du har ett sjätte sinne och kan upptäcka saker som ännu inte går att se, höra eller röra. Påminn din spelledare om detta, när du rör dig i okända områden.

VALHÄNT Du fumlar dubbelt så ofta som andra när du arbetar med dina händer. Om du försöker använda färdigheterna Fingerfärdighet eller Händighet fumlar du på både ettor och tvåor.

VITAL Du tycks vara evigt ung. När du slår ålderssvaghet får du alltid slå två gånger och välja det bästa resultatet.

VÄLSIGNAD Du tycks alltid ha tur och får slå om ett valfritt egenskaps- eller färdighetsslag en gång varje dag. Du måste dock acceptera resultatet av det andra slaget, även om det blev sämre.

ÖVERNATURLIG Du är ett sagoväsen, en djävul eller en gengångare. Därför lyder du inte alltid de vanliga reglerna.

SPELMEKANISMER

Ju fler färdigheter du har, desto mer kan du göra i spelet och ett högt färdighetsvärde ger dig större chans att lyckas än ett lågt. Din spelledare bestämmer när du måste sätta dina färdigheter på prov. Det kallas att testa en färdighet. Ibland Ibland säger vi "slå en färdighet" eftersom testet görs med tärnings-

— TALANGER & AUTOMATISK FRAMGÅNG —

Ofta räcker det att ha en talang, för att lyckas med en uppgift. Då behöver du inte slå några tärningar alls. Låt oss säga att rollpersonerna sitter till häst och ska korsa ett vadställe på vintern. Eftersom det är kallt vill de inte blöta ner sig i onödan. Uppgiften är inte särskilt svår för en van ryttare. Men för den ovane är det en utmaning, och konsekvenserna av nedkylning kan bli ödesdigra.

Spelledaren bestämmer nu att de rollpersoner som har talangen Kavallerist kan korsa vadstället torrskodda utan problem. Men de som saknar talangen måste testa Djurhållning eller Ryttarkonst för att hålla riddjuren lugna vid överfarten. Denna typ av 'belöningar' tenderar essutom att förstärka identiteten hos rollpersoner med rätt talanger: "Du är ju en erfaren ryttare, så för dig är det inga problem..."

slag. I spelexemplen har vi hittills bara tittat på de enklaste sätten att använda tärningarna på.

Det finns flera. Det vanligaste testet är det enkla slaget, där du bara måste slå under eller lika med ditt färdighetsvärde med en T20, som vi sett exempel på tidigare.

Mer komplicerade situationer kan kräva dubbel- eller multipelslag. Du använder de olika metoderna så här.

Enkelslag: Slå under eller lika med ditt nuvarande färdighetsvärde för att lyckas. Slår du högre misslyckas du, men får oftast försöka igen.

Exempel: Dirk har köpt häst. Ett riktigt gammalt ök. På grund av sin klumpighet måste han slå Rida när han vill upp i sadeln. Färdighetsvärdet är 3. Tärningen visar 7 och Dirk hamnar i sadeln med näsan pekande åt fel håll. Först på tredje försöket lyckas det. Dirk lämnar värdshuset med stallpojknas skratt ringande i öronen.

Dubbelslag: Dubbelslagen används vanligtvis när två personer tävlar om vem som lyckas. Betrakta dem som nollsummespel där två enkelslag kämpar om samma sak. Då räcker det inte med att du slår under ditt eget färdighetsvärde. Du måste också slå högre än din motståndare gjorde.

Om endera parten misslyckades helt, genom att slå högre än sitt färdighetsvärde, räknas hennes slag som en nolla. Om båda parterna lyckas och tärningarna visar samma siffra blir resultatet oavgjort. Ett dubbelslag kan därför bara sluta på ett av fyra olika sätt.

► **Vinnare:** Du lyckades med ditt eget färdighetsslag och slog samtidigt högre än din motståndare på tärningen.

► **Halv seger:** Du lyckades med tärningsslaget, men din motståndare lyckades också, och hon slog högre än du på sin tärning. Det innebär vanligtvis att du förlorar, men ibland får du ändå tillgodoräkna dig vissa mindre fördelar. I en strid betyder en halv seger att du är träffad, men att du ändå dämpat hugget med din sköld (om du har en).

► **Förlorare:** Du misslyckades med ditt eget tärningsslag, men din motståndare lyckades. I en strid betyder det att du har blivit träffad och kommer att ta skada. Den här gången hjälper inte ens skölden.

► **Oavgjort:** Båda parter lyckas lika bra, eller misslyckas tillsammans. Ingenting förändras, förutom att du och din motståndare har slösat lite tid. I en strid betyder resultatet att ni är låsta i en ännu oviss fäktnings- eller brottningsmatch. Ingen tar någon skada.

Exempel: Isakharråkat springapåden verkligt ägaren till "sin" nya häst. Handgemäng uppstår och den uppretade hästägaren svingar en ridpiska mot tjuven, som försvarar sig med en vandringsstav. Hästägarens träffchans är 11 och han slår 8. Isak slår en 6:a och lyckas visserligen med sitt slag, men han får ändå ett rapp över skuldrorna med piskan. Isak saknar sköld och rappet svider. Han bestämmer sig för att ge upp den nystulna hästen och flyr springande.

Multipelslag Om tre eller flera inblandade värden sätts på prov samtidigt kan du lösa det med ett multipelslag. Det fungerar precis som ett dubbelslag, fast med tre

— BÅDE TALANG & FÄRDIGHET —

Ibland är en handling så svår att du måste ha rätt talang för att få slå tärningarna. I skrift kan det till exempel markeras det så här: "Skrivare (Latin)+Läshuvud=Dagboken avslöjar att betjänten är mördaren..."

Det citerade exemplet anger att bara den som förstår latin får läsa boken. Vilken färdighet som då används visas efter plustecknet.

När färdigheter knyts till talanger på det sättet, kan spelledaren på ett effektivt sätt styra vem som kan lösa uppgiften. Icke läskunniga rollpersoner exkluderas ju automatiskt.

Det är också ett bra motmedel mot spelare som vill ta ut svängarna för mycket, när de tänker ut allt kreativare sätt att använda sina högsta egenskapsvärden som färdigheter.

eller fler parter. Många varianter är möjliga. Samma principer gäller när du ska testa dina grund- eller själsegenskaper.

GRADER AV FRAMGÅNG

Om du slår en siffra som exakt motsvarar ditt färdighetsvärde har du slagit ett perfekt slag. Det betyder att du lyckats utöver det vanliga. Under en strid betyder en perfekt träff att du åsamkat din motståndare svårare skador än vanligt.

I ett dubbelslag räknas alla perfekta slag som 20, oavsett vad tärningen faktiskt visar. Därför är du automatiskt garanterad ett vinande eller oavgjort resultat, om du slår ett perfekt slag i en sådan situation. Din motståndare måste också slå perfekt, för att uppnå oavgjort. Om du har ett färdighetsvärde högre än 20 ökar chansen för att du ska få till det perfekta slaget. Sannolikheten stiger ett steg för varje poäng över 20. Vid 21 räknas 19-20 som perfekt, vid 22 är 18-20 perfekt och så vidare. Vid färdighetsvärde 25 är således alla utfall från 15-20 att betrakta som perfekta slag.

EXEMPEL: Isak får en chans att ge den arge hästägaren ett tjuvnyp ur bakhåll. Spelledaren ger honom en modifikation på +10, eftersom det är lättare att träffa den som vänder ryggen till. Isak svingar sin vandringsstav och drämer till sin intet ont anade motståndare. Hans träffchans blir $13+10=23$ och tärningen visar 18, vilket betyder en perfekt träff. Game, Set och Match – Isak.

OCH GRADER I HELVETET

Ettor är aldrig bra. Om du slår en etta med din T20:a har du fumlat. Det innebär att du ställt till det rejält. Krigaren tappar sitt svärd, ryttaren faller ur sadeln och skrivaren välter bläckhornet över papperet.

Det är spelledarens uppgift att tänka ut underhållande missöden, varje gång någon slår

en etta i spelet. Den som har ett färdighetsvärde på 20 eller högre kan aldrig fumla. Däremot räknas ettan fortfarande som ett vanligt misslyckande, oavsett hur duktig du är.

Notera att fummel bara förekommer vid T20-slag, aldrig med T6:or eller andra tärningar. Eftersom fummelslag är relativt vanliga (de inträffar med 5% sannolikhet) får de inte utlösa en katastrof varje gång ettan visar sig.

Spelledaren bör istället tänka ut en oväntad händelse, som ställer de andra spelarna inför en oväntad situation varje gång någon fumlar. Låt berättarglädjen styra.

Ett fummel innebär alltid ett misslyckande. I strid har de flesta vapen särskilda fummel-effekter angivna. De anger vad som händer när du fumlar med vapnet ifråga

ENKELT OCH SVÅRT

Ibland är en uppgift så enkel, att nästan vem som helst kan utföra den. Ibland så svår, att även den skickligaste tvekar. I sådana situationer kan spelledaren besluta att chansen att lyckas måste modifieras, genom att höja eller sänka svårighetsgraden. Då använder du följande modifikationer.

- +10 En barnlek
- +5 Enkelt
- ±0 Normal chans
- 5 Svårt
- 10 Hopplöst

Kom bara ihåg att du inte behöver testa några färdigheter alls, om det inte påverkar handlingen i berättelsen eller spänningen i nämnvärd utsträckning. Du ska till exempel inte behöva slå något färdighetsslag för att öppna en olåst dörr eller klättra upp i en trappa, under normala omständigheter. Modifikationerna ska användas sparsamt.

— SPÅRA & JAGA —

Vem som helst kan följa ett nyligen upptrampat spår i nysnö, men bara en skicklig jägare kan följa ett gammalt spår över barmark. Då krävs *Jägare*+ *Vildmarksvana*-Djurets spår kan följas till...

Vanligtvis krävs ett slag per fjärdingsväg och svårigheten modifieras utifrån spårets ålder samt andra omständigheter, som regn.

Om den som förföljs försöker sopa igen sina spår måste jägaren dessutom övervinna flyktningens Blick med ett dubbelslag för att lyckas.

Exempel: Kungens skogvaktare är i hämlarna på Isak. Han har Blick 14 och slår 12. Om Skogvaktarna ska hinna ikapp måste de slå högre än 12, men under sitt färdighetsvärde i Vildmarksvana för att fånga tjuven.

Exempel: Tjuven Isak har hamnat i klistret igen. Ett halvdussin knektar jagar honom genom slottets korridorer och flåsar honom redan i nacken, trots att Isak springer för allt han är värd. Spelledaren kräver nu ett Smidighetslag, varje gång Isak passerar genom en dörr. Trots att dörrarna är olåsta får det ju stor effekt om Isak fumlar med handtagen. Då hinner knektarna upp honom. Men att öppna en olåst dörr är en barnlek och med +10 kan Isak bara misslyckas på en etta. Eftersom den rutinartade uppgiften blivit spännande plockas tärningarna ändå fram.

FÖRBÄTTRA DINA FÄRDIGHETER

Bredvid alla färdigheter och själsliga egenskaper på ditt Pergament finns små tomma rutor som ser ut så här:

Befallning	STO	...□
Berömmelse	KAR	...□
Båtvett	BLI	...□
Djurhållning	BLI	...□
Envig	STY	...□
Fingerfärdighet	SMI	...□
Folkvett	KAR	...□
Fältslag	BLI	...□

Dem får du kryssa i med blyerts när du använder en färdighet och slår ett perfekt slag. Fumlar du sedan med färdigheten tar du bort krysset igen. Men om rutan är ifylld vid spelårets slut får du en möjlighet att förbättra ditt färdighetsvärde.

Slå en T20. Om resultatet blir högre än det nuvarande färdighetsvärdet har du höjt färdigheten med en poäng. Detsamma gäller själsegenskaper. Spelledaren kan också låta dig kryssa i rutan vid ett vanligt lyckat slag, om du använde färdigheten på ett sätt som påverkade händelseutvecklingen på ett avgörande sätt eller förde äventyret framåt.

Om du använder en färdighet framgångsrikt under dina äventyr utvecklas den således fortare än den annars skulle ha gjort. Men

du kan aldrig skaffa dig talanger med denna metod. Dessa måste du köpa och det går till så här.

OLIKA FALLA ÖDETS LOTTER

Ungefär mitt på den vänstra delen av ditt Pergaments förstasida finns en större ruta med rubriken ödeslotter. Det är en av de viktigaste rutorna i hela spelet. Den använder du varje gång du gjort något riktigt stort eller viktigt. Din spelledare kommer att meddela dig när det sker och belönar dig samtidigt med ett antal ödeslotter.



ÖDES
LOTTER

Ödeslotterna är en sorts erfarenhetspoäng som du kan använda för att köpa dig olika fördelar med. Exakt hur de fungerar ska vi titta på i ett kommande kapitel. Här ska vi bara visa hur du använder dem för att köpa talanger eller gåvor.

Du har bara ett fåtal talanger och kanske en gåva när spelet börjar. Men under spelets gång kommer du med jämna mellanrum att få möjlighet att köpa fler. Till exempel om du slår in på en levnadsbana i nästa kapitel, eller om du träffar en läromästare under dina äventyr.

Spelledaren informerar dig då om vilka talanger och gåvor du kan köpa. När spelåret slutar och vintervilan börjar spenderar du ett valfritt antal ödeslotter på att köpa de nya förmågorna. Det representerar själva inläringen och de använda ödeslotterna förbrukas för alltid, som om de vore pengar i affären.

Slå en T20. Om resultatet är lika med eller lägre än det antal ödeslotter du satsat har du lärt dig den nya talangen eller gåvan. Ju mer du satsar på att lära dig, desto större är chansen att lyckas. Kom ihåg att det är du själv som avgör hur många ödeslotter du lägger i potten innan du slår tärningen.

—HERALDIK & GENEALOGI—

Ladliga kretsar använder man sköldmärken och andra heraldiska symboler för att identifiera varandra. Det gör det möjligt för den invigde att 'känna igen' personer hon aldrig träffat.

Slå Skolad (Heraldiker)+Läshuvud=Du känner igen personen bakom vapenskölden. Chansen att lyckas modifieras dessutom av sköldbäarens Berömmelse. Att identifiera någon med Berömmelse 15 ger dig alltså +15.

PERFEKT: Du vet exakt vem personen är, och kan såväl för- som efternamn samt släktförhållanden.

LYCKAT: Du vet vilken ätt personen tillhör.

MISSLYCKAT: Du känner inte igen skölden.

FUMMEL: Du förväxlar personen med någon.



Exempel: Magdas vänskap med Isak har gjort fiskardottern till en ofrivillig tjuv. Den levnadsbana hon slagit in på låter henne köpa talangen Kattfotad, och när vintern kommer har Magda samlat ihop sju ödespoäng under sina äventyr. Hon bestämmer sig för att satsa allt på ett bräde och slår en T20. Tärningen visar 6. Magda skriver upp Kattfotad på sitt Pergament. Nu smyger hon nästan ljudlöst.

Ödeslotter kan användas till att köpa nya gåvor på samma sätt, och de kan även användas för att höja färdigheter eller egenskaper. Istället för att skaffa en ny talang kan du också välja att göra ett av följande när du gjort en lyckad satsning i ödets lotteri.

- Höja ett valfritt antal färdighetsvärden med sammanlagt 1T6 poäng, som fördelas på valfritt sätt. Ingen färdighet kan höjas högre än till 13 med denna metod.
- Höja ett färdighetsvärde som redan nått värdet 13 eller högre med ett steg.
- Höja en valfri grundegenskap 1 poäng.

När du satsar ödeslotter finns ingen övre gräns för hur höga grundegenskaper du kan få. Därför kan du skaffa dig egenskapsvärden över 20 med denna metod.

Men slös inte bort alla ödeslotter du har. Som vi ska se i några av de kommande kapitlen kan du också ha nytta av dem under spelets gång.

— EFTERLYSNINGAR & OFRIVILLIGT KÄNDISSKAP —

Förr eller senare händer det i nästan alla spelgrupper: Rollpersonerna kommer på kant med lagens långa arm. Då måste du som spelledare kunna avgöra om någon känner igen rollpersonerna, när de träffar andra människor. Räkna med att en rollpersonerna dragit åt sig uppmärksamheten varje gång hon misslyckas med färdigheterna Folkvett eller Hövlighet (det vill säga i en social situation).

Hon måste då genast testa sin Berömmelse. Om slaget lyckas har den andra känt igen rollpersonen. Tärningarna kan kastas helt öppet, och därmed kommer spelaren att märka om någon känner igen hennes rollperson. Vilken reaktion igenkänningen utlöser beror naturligtvis på vad det är rollpersonen är känd för. Reglerna behöver ju inte bara användas på tjuvar.

TIOO LEVNADSBANA

01-05	Bonde
05-10	Dräng
10-13	Fattiglapp
14-15	Fattig Riddare
16-19	Flodfarare
20-21	Fogde
22	Furste
23-24	Fäktmästare
25-26	Halvhäxa
27-29	Hantverksmästare
30-33	Hyrsvärd
34-35	Häxhammare
36-40	Jägare
40-42	Klostertjänare
43-45	Knekt
46-48	Köpmän
49-53	Lärjunge
54-55	Munskänk
56-57	Mystiker
58-60	Novis
61-62	Porträttmålare
63-64	Präst
65-69	Reformator
70-71	Relikmakare
72-73	Riddarvasall
74-75	Skarprättare
76-78	Sköka
79-81	Stråtrövare
82-83	Student
84-86	Tiggarmunk
87-90	Tjuv
91-94	Tjänare
95-96	Trubadur
97-98	Väpnare
99-00	Ämbetsman

TIOO FÄRDIGHETER

01-05	Befallning
05-10	Berömmelse
11-15	Båtvett
16-20	Djurhållning
21-25	Envig

26-30	Fingerfärdighet
31-40	Folkvett
41-45	Fältslag
46-55	Händighet
56-60	Hövlighet
61-65	Intriger
66-70	Läkekonst
71-75	Läshuvud
76-80	Ryttarkonst
81-85	Skytte
86-90	Sånglekar
91-95	Tala (språk)
96-00	Vildmarksvana

TIOO TALANGER

01-03	Allätare
04-05	Belägrare
06	Besvärjare (Magi)
07-10	Bågskytt
11-13	Drinkare
14-15	Eldfödd
16-19	Fiskare
20-22	Fogde
23-25	Frestare
26-28	Fäktare
29-31	Gyckelspelare
32-35	Hantverkare (syssla)
36-37	Hasardspelare
38-42	Jordbrukare
43-45	Jägare
46	Kanonjär
47-49	Kattfotad
50-51	Kavallerist
52-54	Knivkastare
55-57	Krutblandare
58-60	Köpmän
61-62	Lansiär
63-65	Långfingrad
66	Låssmed
67-69	Pikenerare
70-71	Predikare
72	Regent
73-75	Simmare

76-77	Skeppare
78-79	Skolad (Lära)
80-81	Skrivare (Alfabet)
82-84	Spela (Instrument)
85-86	Strateg
87-89	Taktiker
90-92	Tiggare
93-95	Tämjare
96-98	Vandrare
99-00	Världsvan (Kultur)

TIOO GÅVOR

01-03	Bortbyting
04-06	Celeber
07-09	Djurvän
10-13	Flink
14-17	Flyfotad
18-21	Flyhänt
20-21	Fruktad
22	Furstlig
23-25	Förförisk
26-28	Förtappad
29-31	Graciös
32-34	Grånad
35-37	Helare
38-40	Helgonlik
41-43	Häxmärkt
44-47	Klumpig
48-51	Kvick
52-55	Långsam
56-58	Mörkerseende
59-62	Ovaksam
63-65	Respekterad
66-68	Skarpögd
69-72	Skumögd
73-76	Spenslig
77-80	Tjock
81-84	Vaksam
85-88	Valhänt
89-92	Vital
93-96	Välsignad
97-00	Övernaturlig

— ÖVERSIKT —

Itabellerna här ovanför hittar du två saker. Dels en förteckning över alla levnadsbanor, färdigheter, talanger och gåvor som finns i spelet. Dels slumptabeller, så att du kan slå fram slumpmässiga personer på kort tid. Spelledaren kan använda tabellerna för att avgöra vem du möter om du väntar i en vägkorsning. Tabellerna kan också användas om du snabbt behöver veta vilka färdigheter personen har.

Du kan säker tänka ut fler situationer, när sådana slumptabeller blir användbara. Använd dem efter eget tycke och smak, men gör det med måtta. Slumpen kan ställa till det om den får styra för mycket.

Alla levnadsbanor, färdigheter, talanger och gåvor är uppställda i bokstavsordning. Därför kan tabellerna också användas som snabböversikt när du skapar din rollperson.

Jag stod mitt i min levnads bana
 I en nermörk skog jag mig befann,
 Där ej mer väg och stig jag kunde ana.

Jag vet jag längre hur jag skildra kan
 En värld så full av grymheter och öden,
 Vid minnet än mig skräcken slår bann.

En ödslig var som tomheten, som döden -
 Men skall jag säga er hur tröst jag fann,
 Så må jag mala färdens alla öden.



— LÄROMÄSTARE OCH BOKLIGA STUDIER —

Den levnadsbana du väljer i nästa kapitel kommer att avgöra vilka talanger och gåvor du kan skaffa dig under spelets gång. Men det finns andra sätt att utveckla nya kunskaper. Böcker till exempel.

Trots att tryckpressen nyss gjort sitt intåg i Fausts värld är böcker sällsynta. Men om du kommer över en kan den ge dig nya kunskaper. I spelet representeras det av en ny talang som du får lära dig under vinterfasen.

Vilken ny talang du får tillgång till beror naturligtvis på vad boken handlar om. Fråga spelledaren eller använd slumptabellerna i föregående kapitel för att avgöra vilken talang som lärs ut. En talang per bok.

Slå sedan Låshuvud. Om resultatet är lyckat får du köpa den nya talangen på sedvanligt sätt. Det kostar dig fortfarande ödeslotter och av lätt insedda skäl kan du aldrig lära dig talangen Skrivare (alfabet) på detta sätt. Den som inte är läskunnig kan emellertid lära sig nya talanger genom att uppsöka en läromästare.

Om du möter en extremt kunnig person, med rätt talang och tillhörande färdighetsvärden på 16+, kan denne agera läromästare åt dig. Då får du samma möjligheter att lära dig nya talanger, som om du just läst en bok.

Nu är det Läromästarens egna kunskaper som styr vad du kan lära dig, och du måste fortfarande klara ett Låshuvud innan du får spendera dina ödeslotter.

Att hyra en läromästare över vintern kostar minst två hela mark i rent silver. Det är en ofattbart stor summa för de flesta.

Det bästa sättet att finna
 en lämplig läromästare
 är ofta att bege sig
 ut på äventyr.
 Det brukar
 bli billigare.

Dr. JOHANN FAUST

Kapitel 111: Levnadsbanor



En levnadsbana är ungefär detsamma som ett yrke och i Fausts värld föds de flesta människor in i en sysselsättning, som de sedan fullföljer tills döden befriar dem. Men det gäller inte dig. Du är ju äventyrligt sinnad och därför blir levnadsbanorna mer som karriärmöjligheter för din rollperson.

Du får göra ett försök att slå dig in på en egen levnadsbana när du skapar din rollperson. Misslyckas du så får du börja spelet som fattiglapp.

Levnadsbanorna erbjuder dig flera fördelar och du bör därför skumma igenom hela detta kapitel innan du går vidare, för att få en försmak av de olika vägar du kan komma att slå in på. Under spelets gång kan du komma att passera genom mer än en sådan bana.

När du väljer en levnadsbana åt din rollperson får du en möjlighet att utveckla dina färdigheter, genom att lära dig nya talanger. I vissa fall kan du också köpa nya gåvor åt din rollperson.

— ALLT ÄR INTE GULD SOM GLIMMAR —

För att försörja dig under ett års tid i spelet behöver du inkomster. Minst $\frac{1}{4}$ mark i rent silver. Marken är ett abstrakt penningvärde som visar vad en genomsnittlig allmogefamilj behöver för att överleva under ett år.

Men egentligen talar vi inte om pengar, när vi talar om mark. En allmogefamilj producerar det mesta på sin gård. Det är bara en liten del av skörden som går till försäljning vid årets slut.

Marken är ett sätt att omvandla rågtunnor, brödkakor, grisar, får och kardad ull till hanterbara värden. Den översätter fasta tillgångar till siffror.

Det präglas inga mynt med markvalörer. Pengarna skulle väga flera kilo styck och bli alldeles för otympliga. Om en mark skulle växlas till kontanter skulle det bli en hel säck full med pengar. Se kapitel IV.

En levnadsbana är mycket mer än bara ett jobb. Den ger dig också en ställning i samhället. Det sistnämnda är viktigt i Fausts värld. Låt oss därför titta helt kort på hur den världen skiljer sig från din egen.

EN VÄRLD SÅ FULL AV GRYMHETER OCH ÖDEN

Frihet och äganderätt är okända begrepp i Fausts tidevarv. Här lyder alla under någon annan, i en pyramid som kallas Feodalismen. Kejsaren styr, med Guds välsignelse, över alla hertigar, grevar och baroner i sitt stora rike.

Precis som påven styr över kyrkans biskopar och präster. Frälset styr i sin tur över städer och byar, genom sina riddare, sina fogdar och sina knektar.

Bonden som brukar jorden äger inte sin egen åker. Han lånar den av adelsmannen, som i sin tur har lånat den av kejsaren.

Låt oss ta den klassiska riddaren som ett exempel. När en furste dubbar någon med spetsen på sitt svärd får den nyblivna riddaren också vapen, häst och rustning. I utbyte mot dessa gåvor lovar riddaren att tjäna sin husbonde. Så länge eden upprätthålls gäller deras kontrakt. Bryts eden så körs riddaren på porten och blir egendomslös (om han inte har andra beskyddare).

Den här stelbenta kedjan gör att alla hela tiden är beroende av någon som sitter högre upp i pyramiden. Alla måste ha en husbonde, för att inte sluta som lösdrivare på landsvägen.

Om du inte lyckas hitta en levnadsbana blir du en vanlig fattiglapp samma år som du påbörjar ditt första äventyr.

DIN FÖRSTA LEVNADSBANA

Här följer en förteckning över några vanliga levnadsbanor, som finns i Fausts värld. De flesta har valts för att de passar äventyrligt sinnade rollpersoner. Andra för

att de kan vara intressanta att ha med i spelet ändå. De ska inte betraktas som en komplett förteckning över vanliga yrken. Levnadsbanorna beskrivs enligt samma mall.

BÖRD: Visar vilken ställning du får i ståndssamhället, när du vunnit tillträde till den aktuella levnadsbanan.

TILLTRÄDE: Listar de inträdeskrav du måste uppfylla, för att påbörja din nya levnadsbana. Kraven är vanligtvis ett antal färdigheter (som du måste vara bevisat skicklig på) eller talanger (som du måste ha).

HUSBONDE: Anger vem du sedan lyder under i den feodala pyramiden. Passionen Lojalitet (Husbonde) syftar på denna person.

TALANGER: Är en lista över talanger som du kan lära dig, så snart du påbörjat banan. Normalt sätt kan du maximalt tillägna dig en talang om året. Du köper dem med ödeslotter.

GÅVOR: Om levnadsbanan även erbjuder dig att köpa gåvor med dina ödeslotter så listas de här.

LÖSÖRE: De ägodelar din husbonde förser dig med för att du ska kunna fullgöra dina plikter.

LEVEBRÖD: Här ser du hur många mark som spenderas på din försörjning varje år.

FÖRPLIKTELSE: Anger vad din husbonde kräver av dig, för att du ska få fortsätta förtjäna ditt levebröd. Om du misslyckas leva upp till förpliktelserna måste du byta levnadsbana.

— EN MARK ÄR EN MARK ÄR EN MARK... —

Marken är en regelteknisk konstruktion. När du spelar behöver du egentligen bara känna till att $\frac{1}{4}$ mark är existensminimum för en allmogefamilj med två vuxna och 1T6 barn i ett år. $\frac{1}{2}$ mark låter samma samma familj leva gott i ett år, medans 2 mark håller en riddare och hans häst vid gott liv. Notera också att dessa inkomstnivåer gäller hela hushållet, oavsett antalet familjemedlemmar.

Bondens halva mark räcker till hans hustru och månghövdade barnaskara, precis som riddarens sold täcker kostnaden för både familj och väpnare. Hur kan det komma sig?

Helt enkelt därför att familjemedlemmarnas arbetskraft ingår i inkomsten. Om bonden förlorar sin hustru blir det en mun mindre att mätta, men familjen förlorar också intäkterna från hennes arbete. Det jämnar ut sig.



BÖRD: Fredlös.
TILLTRÄDE: Fingerfärdighet.
HUSBONDE: Ingen.
TALANGER: Kattfotad, Långfingrad, Låssmed.

GÄVOR: -
LÖSÖRE: Lykta, rep och svarta kläder.
LEVEBRÖD: ¼.
FÖRPLIKTELSE: Fingerfärdighet eller Intriger.

A postlagärningarna säger: "Det är saligare att giva än att taga". Men du håller inte med. En tjuv som inte lever upp till sina förpliktelser under vinterfasen hamnar i trubbel och straffas på följande sätt (slå 1T6).



- 1 Du förtjänar inget levebröd detta år. Lev på dina besparingar eller bli en fattiglapp.
- 2 Du får kok stryk och fråntas alla dina ägodelar. Byt levnadsbana till fattiglapp.
- 3 Du brännmärks med ett tjuvmärke (slå 1T6+1 om du fångas igen).

- 4 Ett av dina öron skärs av (slå 1T6+2 nästa gång).
- 5 En av dina händer huggs av (slå 1T6+3 nästa gång)
- 6 Välj mellan att överta bödelns plats, eller själv möta döden.
- 7+ Du döms omedelbart till döden.

Så här går det till när Magda väljer en levnadsbana.

1 Välj en levnadsbana Dina egna äventyr kommer att ge dig en tydlig fingervisning om vilka möjligheter som står till buds. Om du vill göra valet redan när du skapar din första rollperson väljer du en bana med låga inträdeskrav.

Exempel: Magdas framtidsplaner stöter på pa-trull. För att försörja sig över vintern bestämmer sig Magda för att pröva på tjuvyrket, tillsammans med Isak.

2 Uppfyll inträdeskraven Om du har fått erfarenhetskryss på alla de färdigheter som listas uppfyller du kraven. Du måste naturligtvis ha alla talanger som efterfrågas. Om du saknar ett eller flera kryss kan du ändå kvalificera dig genom att testa färdigheten. Lyckas du uppfyller du kraven.

Exempel: Magda har inte använt sin Fingerfärdighet ännu, men hon lyckas istället slå under färdighetsvärdet 8 med en T20. Magda har kvalificerat sig som tjuv.

3 Skaffa nya talanger När vintern kommer får du använda dina ödespoäng för att utveckla nya talanger och gåvor. Du köper dem med ödespoäng.

Exempel: Tjuvar kan lära sig Kattfotad, Långfingrad och Låssmed. Magda väljer att satsa sina ödeslotter på talangen Kattfotad, lägger sju poäng i potten och slår en 6:a på T20:an. Lyckat! Till våren smyger hon ljudlöst.

4 Nya ägodelar En av fördelarna med att välja levnadsbana är att du får ny utrustning av din husbonde. Den som väljer en levnadsbana utan husbonde antas ha kommit över lösöret på egen hand.

Exempel: Magda noterar en lykta, rep och mörka kläder på Pergamentet.

5 Förpliktelser Om du ska förtjäna ditt levebröd måste du sköta ditt jobb. Det antas du ha gjort om du fått erfarenhetskryss på minst en av de färdigheter som listas under förpliktelserna. Om du saknar kryss får du testa dem alla vid årets slut. Precis som när du sökte tillträde räcker det med ett lyckat slag.

Exempel: Tjuvar behöver Fingerfärdighet eller Intriger för att överleva. Magda saknar kryss på båda och måste lyckas med en av dem vid årets slut.

—SÅ VÄLJER DU LEVNADSBANA—

Reglerna tillåter dig ofta att slå in på en levnadsbana, som inte passar in i den berättelse som du och dina medspelare skapar runt spelbordet. Hur ni hanterar dessa situationer i er spelgrupp avgör ni naturligtvis själva, men enklast är att låta spelledaren ha sista ordet när en spelare ska välja karriär åt sin rollperson. Fråga om lov först, och byt inte bana förrän spelledaren okejat ditt val.

Ibrahim: Jag har fått kryss på Envig, Berömmelse och Högmöd under vårt senaste äventyr. Då uppfyller jag kraven för att bli fäkthemästare.

Sara: Va? Nej! Det får du inte bli. Ni har ju levt som tjuvar och landsvägsstrykare i skogen hela vintern så det kan du glömma. Det är solklart fall av Lagen om alltings jävlighet. Livet är inte rättvist.

6 Levebröd: Levnadsbanans viktigaste funktion är inte att ge dig nya talanger. Det kommer du att märka när du förbereder dig för spelets vintervila; den tid som förflyter mellan dina vanliga äventyr.

I Fausts Manuskript spelar du normalt sett bara ett äventyr per spelår. Den kalla vintern används för att sköta alla tråkiga vardagsbestyr, som din rollperson sköter mellan spelmötena. Det är då du har störst nytta av en bra levnadsbana.

Vardagen representeras av ett antal slag i Flit, Djurhållning, Fingerfärdighet och Händighet. Du hittar detaljerad information om vintervilan i kapitel VIII. Här följer en kort översikt över vad du kan vänta dig, beroende på hur högt ditt levebröd är.

Levebröd	Notering
< ¼	Du lever under existensminimum. Dina kläder slits till trasor. Rustningar blir snabbt obrukbara. Slå ett extraslag för ålderssvaghet.
¼	Du har mat för dagen och tak över huvudet. Kläder och rustningar slits fort.
½	Du lever ett hårt men fullt drägligt liv. Kläder och rustningar slits dock fort.
1	Du har det bättre än de flesta. Kläder och rustningar slits inte så fort och du har råd med tjänare.
2	Du är rik och lever på en nivå som anstår en ädling.
4	Du lever furstligt.
12	Du lever kungligt.

Det lösöre du får via levnadsbanan hålls i skick automatiskt, eftersom din husbonde förser dig med det. Men all extrautrustning riskeras avv slitas ner med tiden. Detaljerna hittar du i kapitel VIII.

Exempel: Livet som tjuvar är bekymmerslöst och under sina äventyr lyckas de tre kumpanerna skrapa ihop mer pengar än de behöver för att hålla sig flytande. Men det är långtifrån något lyxliv de lever. Tjuvar är garanterade ett levebröd på ¼ mark. Vad det innebär får Magda lära sig när vintern kommer. Spelledaren beskriver retsamt hur kamraterna tvingas övernatta i övergivna lador och sova under granris på den kalla marken.

Magdas vardagskläder kostade två daler när hon först gav sig ut på äventyr. Nu minskar de till halva det värdet. Trasorna kommer att hamna hos en lumpsamlare efter några år som tjuv.

DIN FÖRSTA LEVNADSBANA

Kapitel III innehåller också en förteckning över vanligt folk. Undrar du över hur höga egenskaper en vanlig allmogeman eller en ädling har kan du snabbt hitta ett exempel på de kommande sidorna. Spelledaren kan använda listorna för att snabbt slå fram egenskaper på personer du möter.

T100	Arketyper
01-09	Allmogeman
10-14	Bågskytt
15-19	Duellist
20-25	Ficktjuv
26-29	Gycklare
30-38	Hantverkare
39-43	Jungfru
44-49	Knekt
50-54	Köpman
55-59	Läkare
60-64	Magistrat
65-69	Munk
70-74	Riddare
75-79	Rövare
80-84	Skriftlärare
85-89	Tiggare
90-94	Veteran
95-00	Ädling

—LAGEN OM ALLTINGS JÄVLIGHET—

Klassresor var extremt ovanliga under den historiska medeltiden, som stått förebild för Fausts värld. Men Fausts Manuskript är ett sagorollspel, och därför måste det ändå vara möjligt för rollpersonerna att lyckas på samma sätt som sagans hjältar.

Det är emellertid önskvärt att begränsa spelarnas valmöjligheter i fråga om levnadsbanor, utifrån deras börd.

En bra tumregel är att bara låta rollpersonerna klättra ett steg i taget på ståndssamhällets steg i normala fall. I exemplet på föregående sida skulle Ibrahims rollperson då tvingas avancera från fredlös till allmoge och från allmoge till borgare, innan han kan räkna med att erbjudas en ställning som fäktmästare. Om inte en sådan möjlighet öppnar sig under äventyren. Reglerna får aldrig stå i vägen för en god historia.

Bonde

BÖRD: Allmoge.
TILLTRÄDE: Djurhållning,
 och Händighet samt *Jordbrukare*.
HUSBONDE: En Furste.
TALANGER: Fogde, Tämjare.

LÖSÖRE: Bomärke, $\frac{1}{4}$ markland åker
 och ett valfritt arbetsredskap.
LEVEBRÖD: $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$ eller 1.
FÖRPLIKTelser: Djurhållning, Händighet eller
 Lojalitet (Husbonde).

Oket nöter tills axlarna passar och du
 sliter sex dagar i veckan på furstens
 åkrar. I utbyte får du låna en egen jordlott,
 att bruka när det finns tid över. Det gör
 det nästan aldrig.

Inte undra på att många bönder dröm-
 mer om ett äventyrligare liv.

De flesta bönder gifter sig tidigt. Med
 varje son eller dotter följer ju ett nytt par
 starka armar.

Som bonde blir ditt levebröd $\frac{1}{4}$ mark per
 hemmavarande familjemedlem över tolv
 år. Dock aldrig mer än 1 mark.



Dräng & Piga

BÖRD: Allmoge.
TILLTRÄDE: Fingerfärdighet och Händighet.
HUSBONDE: En bonde.
TALANGER: Jordbrukare.

GÅVOR: Flink, Flyhänt.
LÖSÖRE: Hammare och skära.
LEVEBRÖD: $\frac{1}{4}$.
FÖRPLIKTelser: Fingerfärdighet, Händighet eller
 Lojalitet (Husbonde).

Du är bondens tjänare, och det är ingen
 hemlighet att din magra lön betalas ut
 med stor motvilja.

Din husbonde skulle antagligen ha bytt ut
 dig mot en ox för länge sedan, om djuren
 inte vore så dyra.

Nu känns du lätt igen på din enkla klädnad,
 och det faktum att du alltid tvingas stiga upp
 strax före tuppen.

Med lite tur kan du tilldelas en egen jord-
 lott en vacker dag. Då får du en chans att visa
 dina egna tjänstehjon vem som bestämmer,
 och den som väntar på något gott...



— ALLMOGEMAN —

De kallas för den stora grå massan: ma-
 joritetsbefolkningen i byar och gårdar. Här
 har du en typisk representant för landsbygden,
 i alla sin alldaglighet. Om du behöver grund-
 egenskaper och färdigheter för "en helt vanlig
 människa" så är allmogemannen en bra start.
 Det kan lika gärna vara en kvinna.

Lösöre: Allmogeskrud, träskor, 1T3 penningar.

STY: 12
STO: 12
BLI: 11
KAR: 11
SMI: 11
Slagkraft: 2T6
Tålighet: 12
Snabbhet: 11
Förflyttning: 2
Rustning: Ingen

Egenskaper: Tålmod 12
Gåvor/Talanger: Jordbrukare eller fogde
Färdigheter: Folkvett 10, Fingerfärdighet 8, Händighet 12

Fattiglapp

BÖRD: Fredlös.
TILLTRÄDE: Automatiskt.
HUSBONDE: Ingen (utom hunger).
TALANGER: Drinkare, Tiggare.

GÅVOR: Grånad.
LÖSÖRE: Loppor.
LEVEBRÖD: 0.
FÖRPLIKTELSE: Inga.

Loppbitna trashankar tigger smulor eller småslantar i alla samhällen, och ingen väljer att vara en Fattiglapp. Men du har inget val. Hunger och sjukdomar har redan märkt din kropp.

Denna levnadsbana tvingas du in i om du saknar andra försörjningsmöjligheter. Alla som spenderar mindre än 30 daler (¼ mark) på sitt uppehälle varje år räknas automatiskt som Fattiglappar.

Din enda chans att komma någon vart i livet är att hitta en ny levnadsbana. Hur nu det ska gå till?



Fattig Riddare

BÖRD: Frälse.
TILLTRÄDE: Envig, Fältslag och Ryttarkonst.
HUSBONDE: Ingen.
TALANGER: Kavallerist, Lansjär, Taktiker.

LÖSÖRE: Lans, riddarsköld, stridshäst, svärd och 1T6 rustningsdelar av ringbrynja.
LEVEBRÖD: 1.
FÖRPLIKTELSE: Berömmelse eller Ridderlighet.

Korstågens tid är förbi, och trots att du mottagit riddarslaget tvingas du nu kämpa för ditt levebröd. Dina gelikar försörjer sig på prispengarna från torner-spelen eller som vanliga hyrsvärd.

Den fattiga riddaren känns lätt igen på rosten, bucklan i hjälmen och sin kantstötta sköld. Bara genom att försäkra dig om en hedersplats vid någon furstes bord kan du hålla fattigdomen från dörren.

Ridderlighet eller Berömmelse öppnar dörren till hovlivet. Du saknar andra lojalitetsband.



—BÅGSKYTT—

Pil och båge är inte bara jaktredskap. De används också i krig och som tävlingsvapen på marknader eller fester. Bågskytten är en lätt rustad soldat, som helst undviker närstrid. Om han dyker upp på en marknad för att tävla i skytte är han förmodligen utan rustning.

Lösöre: Allmogeskrud, lätt vapen, långbåge och pilar samt läderrustning och stålhelmet.

STY: 10
STO: 12
BLI: 13
KAR: 10
SMI: 13

Slagkraft: 2T6
Tålighet: 11
Snabbhet: 12
Förflyttning: 3
Rustning: Huvud 5, Arm 0, Torso 2 Ben 0

Egenskaper: Talamod 14
Gåvor/Talanger: Bågskytt, Skarpögd
Färdigheter: Envig 9, Fingerfärdighet 11, Skytte 13

Flodfarare

BÖRD: Fredlös.
TILLTRÄDE: Båtvett.
HUSBONDE: Ingen.
TALANGER: Fiskare, Simmare, Skeppare.

GÅVOR: Flyhänt.
LÖSÖRE: Båt, åror och en rulle rep.
LEVEBRÖD: ¼.
FÖRPLIKTELSE: Båtvett.

Den som äger en båt behöver ingen husbonde, och du äger en farkost. Du lever ditt liv mitt ute i strömfåran.

Båten är ditt hem, och du bör vårda den väl. Några andra tillgångar av betydelse har du inte.

Flodfararen kan med lätthet försörja sig som fiskare, pråmskeppare, eller smuglare. Du måste dock ha tillgång till en båt innan du slår in på denna levnadsbana.

Om du inte lever upp till dina förpliktelser har båten sprungit läck och sjunkit över vintern. Välj en ny levnadsbana.



Fogde

BÖRD: Burgen.
TILLTRÄDE: Befallning, Folkvett och Grymhet.
HUSBONDE: En Furste.
TALANGER: Fogde, Köpman.
GÅVOR: Tjock, Fruktad.

LÖSÖRE: Kragläderstövlar, ridhäst, stålhar-
nesk, stål hjälm och ett vapen.

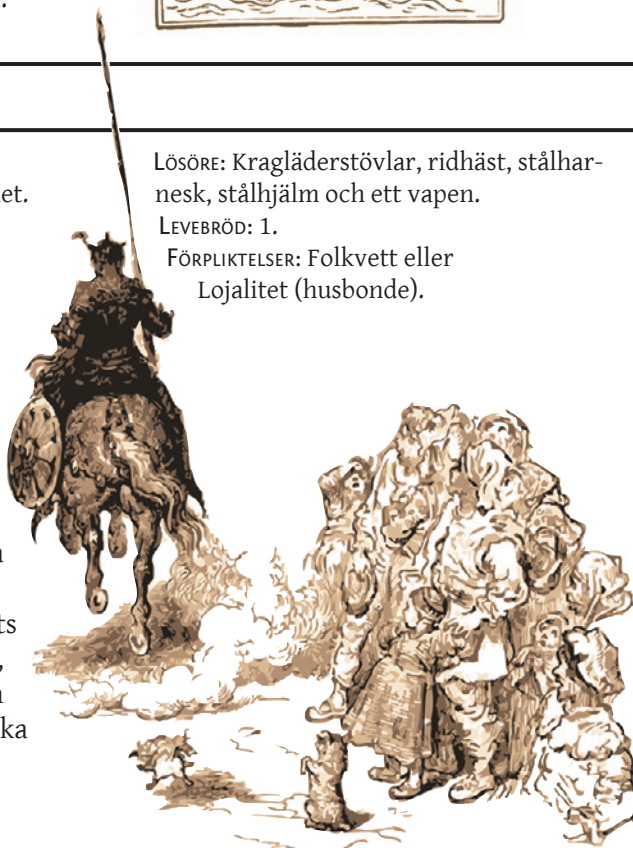
LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Folkvett eller
Lojalitet (husbonde).

Fogden är furstens förlängda arm. Du ser till att bonden arbetar på åkern och betalar sin skatt. Trilskas någon får du kalla på knektarna.

Själv lever du ett gott liv. Allt du behöver oroa dig för är att bönderna ska göra uppror.

Det händer att pålitliga fogdar sätts som ståthållare i ett avlägset slott, långt borta från furstens eget hov. Om du får ett sådant uppdrag kan du härska oinskränkt, i din husbondes ställe.



—DUELLIST—

Ispetskrasskjorta, höga stövlar och fjäderprydd hatt kan duellisten lätt misstas för en vanlig sprätt. Men värjan i bältet talar ett annat språk. Skickliga fäktare kan tjäna stora pengar på tävlingar, och används ofta som livvakter i burgna kretsar.

Lösöre: Borgarskrud, kragläderstövlar, värja och dolk.

STY: 12

STO: 12

BLI: 15

KAR: 14

SMI: 16

Slagkraft: 276

Tålighet: 12

Snabbhet: 16

Förflyttning: 3

Rustning: Huvud 0, Arm 0, Torso 0 Ben 2

Egenskaper: Högmod 15, Vrede 14

Gåvor/Talanger: Fäktare, Vaksam

Färdigheter: Envig 15, Hövlighet 14

Sunste

BÖRD: Frälse.

TILLTRÄDE: Berömmelse, Hövlighet, Intriger.

HUSBONDE: Ingen.

TALANGER: Regent, Strateg.

GÄVOR: Furstlig, Fruktad eller Respekterad.

LÖSÖRE: En förläning på minst fyra markland.

LEVEBRÖD: Vad förläningen ger.

FÖRPLIKTELSE: Vad förläningen kräver.

Bara kejsaren, och Gud står högre i Brang än du. Eftersom ingen av dem är närvarande härskar du oinskränkt i ditt eget rike. Dina ämbetsmän ser till att alla befallningar verkställs och dina knektar håller allmogen i schack.

Denna levnadsbana kan du bara påbörja när du får en förläning att styra över (ett slott, en stad eller ett kloster till exempel). Sådana jordegendomar kan du få genom arv, giftermål eller som belöning under ett krig.

Du kan läsa mer om hur man sköter en förläning i kapitel IX.



Säkmästare

BÖRD: Burgen.

TILLTRÄDE: Berömmelse, Envig och Högmöd.

HUSBONDE: En Furste.

TALANGER: Fäktare, Knivkastare och Skolad (Heraldiker).

GÄVOR: Celeber, Graciös.

LÖSÖRE: Borgarskrud, dolk och värja.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Berömmelse eller Envig.

Ingen kan mäta sig med dig i vapenlekar. Du är mästaren som lär hovfolket föra sig i strid.

Du förväntas undervisa, närvara vid dueller och se till att furstens vapensmeder tillverkar värjor och huggsvärd av bästa kvalitet. En fäktmästare förväntas dessutom behärska alla handvapen som används till fots.

Du förlorar omedelbart din ställning om du inte längre är den skickligaste fäktaren i den husbondes sold. Därav de krävande förpliktelserna.



— FICKTJUV —

Gator, torg och fullbelagda värdshus drar till sig giriga tjuvar med långa fingrar. De är vanligare i stadernas trånga gränder än på landet, men riktigt säkra kan man aldrig vara. Skickliga tjuvar brukar vara bra på att beblanda sig med främmande människor.

Lösöre: Allmogeskrud, dolk, tärningar och en börs med rT6 penningar.

STY: 10

STO: 11

BLI: 13

KAR: 12

SMI: 14

Slagkraft: 2T6

Tålighet: 11

Snabbhet: 14

Förflyttning: 3

Rustning: Ingen

Egenskaper: Girighet 15, Grymhet 14

Gåvor/Talanger: Kattfotad eller Lässmed

Färdigheter: Folkvett 14, Fingerfärdighet 15

Halvhäxa

BÖRD: Fredlös.
TILLTRÄDE: Läkekunst och Låshuvud.
HUSBONDE: Ingen.
TALANGER: Apotekare,
 Besvärjare (Häxa), Helare.

GÄVOR: Fruktad eller Respekterad.
LÖSÖRE: Kittel, kvast och svart katt.
LEVEBRÖD: ¼.
FÖRPLIKTELSE: Läkekunst, Låshuvud
 eller Traditioner

Det är rena rama trolleriet: Du kan bota krämpor, göra dekokter och förlösa barn. Om prästen visste det vore du riktigt illa ute. Men världen är full av kloka gubbar och gummor, som vördas av allmogen för sina nyttiga kunskaper.

De flesta av dina grannar respekterar ditt värv tillräckligt mycket för att inte skvallra hos prästen. Men när en halvhäxa misslyckas med sina förpliktelser anklagas hon för trolldom.

Hon måste då lämna sitt hem och bli en fattiglapp. Om hon inte vill sitta och vänta när häxjägarna bultar på dörren förstås.



Hantverksmästare

BÖRD: Borgare.
TILLTRÄDE: Intriger samt *Hantverkare (Valfri)*.
HUSBONDE: Edsvuren (Skrået).
TALANGER: Köpman.

GÄVOR: Flink eller Flyhänt.
LÖSÖRE: Ett burskapsbrev och en lärjunge.
LEVEBRÖD: 1.
FÖRPLIKTELSE: Fingerfärdighet, Händighet eller Edsvuren (Skrået).

Du behärskar ett hantverk och äger ett burskapsbrev. Det ger dig rätt att bedriva hantverk i staden, samtidigt som det stelbenta skråväsendet skyddar dig från konkurrens.

Skrået är ett hemlighetsfullt sällskap, som styrs av gillesmästaren och hans närmsta medarbetare.

Om du misslyckas med att leva upp till dina förpliktelser har du misshagat någon i skråets inre cirkel. Följden är att du förlorar ditt burskapsbrev och måste söka dig till en ny levnadsbana.



—GYCKLARE—

Underhållning är alltid uppskattat, men underhållaren själv är föraktad i Fausts värld. Gycklaren är en vandrande skådespelare som sjunger, spelar eller jonglerar för att förtjäna sitt levebröd. Eller allt på en gång. Ibland reser flera gycklare tillsammans i större sällskap.

Lösöre: Brokiga kläder, luta, färglada bollar och en fånig uppsyn.

STY: 11
STO: 10
BLI: 14
KAR: 15
SMI: 15
Slagkraft: 276
Tålighet: 11
Snabbhet: 15
Förflyttning: 3
Rustning: Ingen

Egenskaper: Vällust 14, Lättja 12
Gåvor/Talanger: Gyckelspelare eller Spela (Luta)
Färdigheter: Folkvett 15, Fingerfärdighet 14, Sänglekar 16

Hyrsvård

BÖRD: Allmoge.

TILLTRÄDE: Envig, Fältslag och Skytte.

HUSBONDE: Edsvuren (Fanborgen).

TALANGER: Belägrare, Taktiker, och en specialitet från fanborgen.

Hyrsvärden strider för den som betalar bäst och frågar sällan varför. Du har just hittat en liten grupp med likasinnade råskinn. Ett sådant sällskap kallas fanborg. Alla soldater i fanborgen specialicerar sig på samma talanger. Välj en inriktning.

ARKEBUSIÄR: Kanonjär eller Krutblandare

FOTSOLDATER: Bågskytt eller Pikenerare

RYTTARTRUPP: Kavallerist eller Lansjä

Om du misslyckas med dina förpliktelser har du uteslutits ur gruppen.

GÅVOR: Förtappad.

LÖSÖRE: Läderharnesk, stål hjälm och ett vapen.

LEVEBRÖD: ½.

FÖRPLIKTELSE: Envig, Skytte eller Edsvuren (Fanborgen).



Häxhammare

BÖRD: Burgen.

TILLTRÄDE: Låshuvud, Intriger och Vrede.

HUSBONDE: En Furste.

TALANGER: Predikare, Skolad (Jurist), Skrivare (Latin).

Du söker upp häxor och trollkarlar varhelst de gömmer sig och avslöjar dem. En häxhammare är en självutnämnd inkvisitör och du har ingen officiell ställning.

Därför ägnar en häxhammare sin tid åt att spionera och samla bevis, innan häxan pekas ut. Lynchmobben får sköta resten.

Häxhammare anlitas ibland för att lösa andra mysterier, i tider av häxbrist. Så länge du lever upp till förpliktelserna hittar du nya uppdragsgivare. Betrakta dig som en medeltida detektiv. Renässansens egen Sherlock Holmes.

GÅVOR: Fruktad, Mörkerseende.

LÖSÖRE: Bibel, radband och svavelstickor.

LEVEBRÖD: ½.

FÖRPLIKTELSE: Intriger eller Tro (Gud).



— HANTVERKARE —

Merparten av alla som bor i städerna ägnar sig åt ett hantverk i en eller annan form. Antingen som fullvärdiga skråmedlemmar med egen verkstad, eller som gesäller och lärjungar. Om du letar efter egenskaper för en genomsnittlig stadsbo hittar du dem här.

Lösöre: Allmogeskrud, träskor och en börs med rT6 penningar.

STY: 11

STO: 11

BLI: 12

KAR: 11

SMI: 12

Slagkraft: 2T6

Tålighet: 11

Snabbhet: 12

Förflyttning: 2

Rustning: Ingen

Egenskaper: Girighet 12

Gåvor/Talanger: Flink och Flyhänt eller Hantverk (Syssla)

Färdigheter: Folkvett 10, Fingerfärdighet 12, Händighet 10

Jägare

BÖRD: Fredlös.
TILLTRÄDE: Skytte, Vildmarksvana.
HUSBONDE: Ingen eller en Furste.
TALANGER: Bågskytt, Jägare, Osynlig.

LÖSÖRE: Armborst eller båge, kniv, gröna kläder och hatt med en fjäder.
LEVEBRÖD: ¼.
FÖRPLIKTelser: Vildmarksvana eller Lojalitet (Husbode).

Skogarna skrämmar dig inte. Där kan du leva av det som naturen ger och är inte i behov av någon husbonde, om du inte vill ha en.

Många jägare tjänar en furste och jobbarsom skogvaktare. Andra lever som tjuvskyttar. Vilken modell du väljer är upp till dig. Levebrödet är detsamma.

Att jaga utan lov är ett allvarligt brott. Om en tjuvskytt misslyckas med sina förpliktelser blir påföljden densamma som för en tjuv. En skogvaktare kan välja att bli tjuv-skytt om hon sparkas.



Klostertjänare

BÖRD: Borgare.
TILLTRÄDE: Kyskhets samt Skolad (Filosof) och Skrivare (Latin).
HUSBONDE: Klosters abbot.
TALANGER: Skolad (Valfri), Skrivare (Valfri).

GÄVOR: Respekterad.
LÖSÖRE: Krucifix, munkkåpa och novis.
LEVEBRÖD: 1.
FÖRPLIKTelser: Edsvuren (Klosterlöfte).

Du har gått i kloster som munk eller nunna. Där kan du förkovra dig, samtidigt som du lever i högönsklig välmåga. Men kunskapen har ett pris.

Den som träder in i klostret svär en livslång trohetsed. Du kan inte lämna klostret utan att bryta det heliga löftet. Därför blir Klostertjänarens bana lätt en karriärmäsig återvändsgränd.

Slå en, två eller tre T6:or för att avgöra på vilken nivå din nya passion – Edsvuren (Klostertjänare) – börjar. Läs kapitel V noga innan du bestämmer dig för att bryta den eden.



JUNGERU

Isagorna är jungfrun påfallande ofta nödställd, och i akut behov av hjälp. Vanligtvis är hon en adelsfröken, men det kan lika gärna röra sig om en fattig vedhuggares dotter. Reducera egenskaperna med rT3 om det handlar om ett barn.

Lösöre: Särk och skor. Eventuellt en röd mantel samt en korg med bröd och vin till mormor.

STY: 6 eller 9 **Slagkraft:** 1T6 eller 2T6
STO: 7 eller 9 **Tålighet:** 7 eller 9
BLI: 10 eller 13 **Snabbhet:** 10 eller 13
KAR: 14 eller 17 **Förflyttning:** 2
SMI: 10 eller 13 **Rustning:** Ingen

Egenskaper: Kyskhets 15

Gåvor/Talanger: Hantverkare (Sömmerska) eller Frestare

Färdigheter: Fingerfärdighet 10-13, Läkekunst 10-13

Knekt

BÖRD: Allmoge.
TILLTRÄDE: Envig och Lojalitet (Husbonde).
HUSBONDE: En Furste.
TALANGER: Bågskytt, Krutblandare, Pikenerare.

Hjälmen på ditt huvud skyddar din skalle mot såväl väder och vind som mot hårda slag. Hillebarden i dina händer skyddar din husbonde. Avlönade knektar utgör stommen i nästan alla furstars och städers försvar.

Sedan hillebarder och skjutvapen gjort sitt intåg på slagfälten har knektarna börjat ersätta riddarna. Men få inte storhetsvansinne för det. Du hör fortfarande till allmogen.

Att vara knekt är ett vanligt hederligt arbete. Fast alla knektar är inte hederliga.

GÄVOR: Skarpögd.
LÖSÖRE: Läderharnesk, hillebard och stål hjälm.
LEVEBRÖD: ½.
FÖRPLIKTELSE: Envig, Skytte eller Lojalitet (Husbonde).



Köpmän

BÖRD: Burgen.
TILLTRÄDE: Girighet och Intriger samt Köpman.
HUSBONDE: Skrået.
TALANGER: Skolad (Jurist), Skrivare (Latin).

Köpmannens levebröd är att frakta varor i så stora kvantiteter som möjligt. Och sälja dem så dyrt det går.

Köpmännen kontrollerar skråväsendet, och styr därför över städerna. Ditt skrå är en exklusiv klubb för ett fåtal utvalda, och det är till denna församling du svurit lojalitet. Skrået är din husbonde. Men dina ordensbröder är knappast pålitliga.

Om du misslyckas med att leva upp till dina förpliktelser har du blivit utmanövrerad från skrået. Därmed förlorar du alla möjligheter att försörja dig på laglig handel och måste välja en ny levnadsbana.

GÄVOR: Respekterad.
LÖSÖRE: Borgarskrud, skråbrev och en tjänare.
LEVEBRÖD: 2.
FÖRPLIKTELSE: Intriger eller Lojalitet (Skrået).



— KNEKT —

Ta ett vanligt råskinn och klä honom i rustning. Ge honom en hillebard och vips så har du fått en knekt. Tungt rustade fotsoldater blir ett allt vanligare inslag i furstarnas och städernas arméer. De skiljer sig därtill från vanliga hejdukar genom sin skicklighet.

Lösöre: Kragläderstövlar, brynja, harnesk, hjälm och ett vapen.

STY: 14

STO: 15

BLI: 9

KAR: 10

SMI: 11

Slagkraft: 376

Tålighet: 15

Snabbhet: 10

Förflyttning: 3

Rustning: Huvud 7, Arm 4, Torso 9 Ben 2

Egenskaper: Vrede 14, Grymhet 12

Gåvor/Talanger: Pikenerare

Färdigheter: Envig 14, Ryttarkonst 10, Skytte 10

Lärjunge

BÖRD: Allmoge.
TILLTRÄDE: Fingerfärdighet och Händighet.
HUSBONDE: En Hantverkarmästare.
TALANGER: Hantverkare (Valfri).

GÄVOR: Flink och Flyhänt.
LÖSÖRE: Förkläde och tumstock.
LEVEBRÖD: ¼.
FÖRPLIKTELSE: Fingerfärdighet, Händighet eller Lojalitet (Husbonde).

Du jobbar lika hårt som din husbonde, men möts inte med samma respekt. Som lärjunge förväntas du ändå slita i ditt anletes svett, samtidigt som du lär dig ett hantverksyrkes innersta hemligheter.

På ren svenska: Du gör nästan allt det tunga förarbetet. Sedan träder din husbonde själv in och fullbordar jobbet med några avslutande detaljer. Åran tillfaller husbonden. Inte dig.

Om du biter ihop tillräckligt länge kan du förtjäna ett eget burskapsbrev. Skrat-tar bäst som skrattar sist.



Munskänk

BÖRD: Allmoge.
TILLTRÄDE: Frosseri.
HUSBONDE: En Furste.
TALANGER: Allätare, Drinkare, Hantverkare (Kock).

GÄVOR: Tjock.
LÖSÖRE: Bägare, Sked och spottkopp.
LEVEBRÖD: ¼.
FÖRPLIKTELSE: Måttfullhet.

Munskänkens jobb är att äta den godaste maten och smaka på de dyraste vinerna. För att se om någon försöker förgifta fursten. Ingen vill ju tömma en giftbägare av oförsiktighet.

Munskänken är en av få karriärmöjligheter som ger vanligt hyggligt folk en inträdesbiljett till hovlivet.

Om du misslyckas med att leva upp till dina förpliktelser har du drabbats av en akut förgiftning. Utgå från att giftet har en styrka på 3T6 och fråga din spelledare vad som händer.



KÖPMAN

Om du vill köpa ny utrustning eller sälja din gamla måste du köpslå med en köpman. De finns vanligtvis i städerna, men kan även hittas på marknader eller i större bysamhällen. Eller på resande fot längs vägarna.

Lösöre: Borgarskrud, kulram och vågskålar. Tjänare och kärra. Skrin med 2T6 daler och 3T6 penningar.

STY: 9
STO: 14
BLI: 11
KAR: 11
SMI: 9
Slagkraft: 2T6
Tålighet: 12
Snabbhet: 10
Förflyttning: 2
Rustning: Ingen

Egenskaper: Girighet 15, Måttfullhet 16
Gåvor/Talanger: Köpman
Färdigheter: Folkvett 13, Hövlighet 13, Intriger 13

Mystiker

BÖRD: Borgare.

TILLTRÄDE: Låshuvud, Skolad (Valfri) och Skrivare (Valfri).

HUSBONDE: En Furste.

TALANGER: Besvärjare (Svartkonst).

Vägen till helvetet lär vara stenlagd med goda föresatser. Du är i alla fall övertygad om att du har du funnit en genväg till frälsning, makt eller rikedom. Eller alla tre på en gång. Kanske betraktar du dig som en vetenskapsman i sanningens tjänst.

Problemet är att resten av världen inte håller med dig. Lyckligtvis finns det gott om maktfullkomliga furstar, som gärna anlitar en mystiker i smyg.

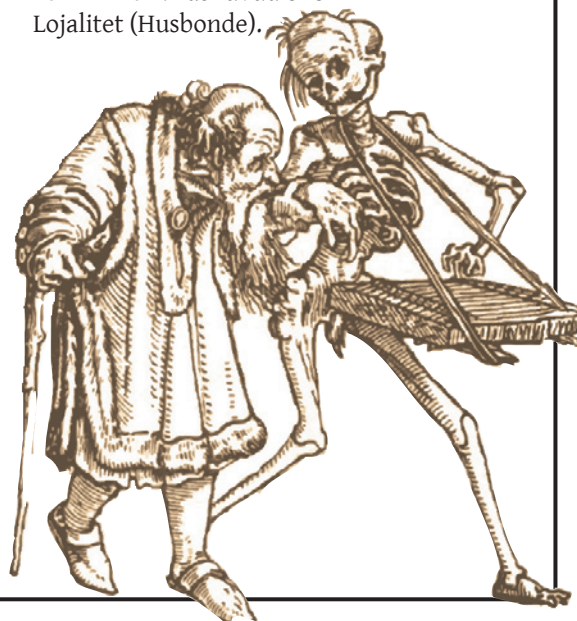
En mystiker som misslyckas med sina förpliktelser måste du fly hals över huvud för att undgå en häxprocess.

GÅVOR: Förtappad eller Välsignad (välj en).

LÖSÖRE: Bläck, gåsfjäder och en grimoire.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Låshuvud eller Lojalitet (Husbonde).



Novis

BÖRD: Borgare.

TILLTRÄDE: Låshuvud.

HUSBONDE: Klostertjänare eller tiggarmunk.

TALANGER: Skolad (Filosof), Skrivare (Latin).

Du har valt ett liv i kyrkans tjänst. Eller så har dina föräldrar gjort det åt dig. Under denna första lärdomsperiod förväntas du tjäna din läromästare som en tjänare. Det ger dig en chans att pröva kyrkolivet, innan du bestämmer dig på allvar.

Levnadsbanan novis är ett första steg för den som vill bli klostertjänare, präst eller tiggarmunk. Du lämnar den genom att avlägga präst- eller klosterlöften. De flesta tjänstgör som Novis i minst ett år innan de påbörjar någon av de andra kyrkliga levnadsbanorna.

LÖSÖRE: Munkkåpa och Sandaler.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSE: Låshuvud eller Lojalitet (Husbonde).



— LÄKARE —

Finare kretsar kallas de livmedikus eller Apotekare. På landet barberare eller kloka gummor. Huvudsaken är att de är läkekunniga, och därför respekteras de av sin omgivning. Därtill brukar läkare vara oundgängliga för äventyrligt sinnade rollpersoner som hamnat i trångmål.

Lösöre: Mörka kläder, kniv och bensåg.

STY: 9

STO: 11

BLI: 13

KAR: 12

SMI: 14

Slagkraft: 276

Tålighet: 12

Snabbhet: 14

Förflyttning: 3

Rustning: Ingen

Egenskaper: Barmhärtighet 14, Girighet 12

Gåvor/Talanger: Hantverkare (Apotekare eller Barberare)

Färdigheter: Händighet 14, Läkekunst 13, Låshuvud 12

Porträttmålare

BÖRD: Borgare.
TILLTRÄDE: Fingerfärdighet och *Hantverkare* (*Konstnär*).
HUSBONDE: En Furste.
TALANGER: Världsvan.

GÄVOR: Celeber, Förförisk.
LÖSÖRE: Färg, penslar och pannåer.
LEVEBRÖD: 1.
FÖRPLIKTELSE: Berömmelse eller Fingerfärdighet.

Med pannåerna under ena armen och staffliet under den andra vandrar du från stad till stad, för att söka efter någon som vill bli porträtterad mot betalning.

Porträttmålaren har ingen permanent husbonde, utan lever på sin skicklighet. Om du misslyckas med att leva upp till dina förpliktelser blir du utan inkomster.

Levnadsbanan fungerar lika bra som bildhuggare eller gravör, utan större modifikation. Justera bara arbetsredskapen.



Präst

BÖRD: Burgen.
TILLTRÄDE: Låshuvud och Tala (Latin) samt *Skolad* (*Filosof*) och *Skrivare* (*Latin*).
HUSBONDE: En Furste.
TALANGER: Predikare, Skolad (Valfri), Regent.

GÄVOR: Respekterad.
LÖSÖRE: Krucifix, kyrka prästroock och tjänare.
LEVEBRÖD: ½.
FÖRPLIKTELSE: Lojalitet (Husbonde) eller Tro (Gud).

Folk vördar dig som Guds sändebud. I gengäld sörjer du för deras själar. Därför har du fått en egen kyrka att förvalta, och en klockare som tjänare.

I praktiken betyder detta bara att du måste läsa mässan för allmogen om söndagarna. Vad du säger är oviktigt, eftersom du är den ende i byn som talar latin.

Men om du misslyckas med dina plikter har du sagt något olämpligt i din predikan. Du tvingas då lämna din tjänst och söka försörjning på annat sätt.



— MAGISTRAT —

Magistraterna är den nya tidens dolda makthavare. De tjänstgör som domare, rådsherrar, rådgivare eller höga ämbetsmän. Du hittar dem oftast i städerna, begrävda bakom papperstravar på ett mörkt kontor eller omgivna av livvakter ute på gatorna.

Lösöre: Borgarskrud, hatt och viktig uppsyn. Eventuellt också rT3 knektar.

STY: 11
STO: 12
BLI: 14
KAR: 15
SMI: 8

Slagkraft: 276
Tålighet: 12
Snabbhet: 11
Förflyttning: 2
Rustning: Ingen

Egenskaper: Högmod 15, Grymhet 16, Girighet 13
Gåvor/Talanger: Skrivare (Latin), Skolad (Jurist)
Färdigheter: Befallning 13, Intriger 16, Låshuvud 11

Reformatör

BÖRD: Borgare.

TILLTRÄDE: Folkvett och Tala (Latin) samt Skolad (Filosof) och Skrivare (Latin).

HUSBONDE: En Furste.

TALANGER: Predikare, Skolad (Valfri).

Iskydd av mörkret sprider du ditt hemsnickrade evangelium. Vanligtvis genom att spika upp pergamenten på kyrkporten. Där kan allmogen läsa att kyrkan bör vara fattig, eftersom frälsaren var det.

Eller att prästerna borde tala som folk, istället för att snacka latin. Vad just du predikar om väljer du själv.

Många furstar välkomnar fritänkare. Därför kan du räkna med att bli försörjd så länge du lyckas uppvigla allmogen lagom mycket. En misslyckad reformator möter går samma öde till mötes som en tjuv.

GÅVOR: Helare, Resekterad.

LÖSÖRE: Bibel, pergament, hammare och spik.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Lojalitet (Husbonde) eller Tro (Gud).



Relikmakare

BÖRD: Fredlös.

TILLTRÄDE: Fingerfärdighet och Intriger samt Hantverkare (Konstnär).

HUSBONDE: En Furste.

TALANGER: Talang, talang, talang.

Världen är full av falska relikor och ingen vet det bättre än du. Det är du som tillverkar dem. Du täljer flisor från korset ur vanligt trä. Du river remsor ur lakansväv och säger att det är en bit av svepningen från Turin.

Riskerna är små och du saknar husbonde. Ibland känns det som om biskoparna och prästerna vill bli lurade.

En misslyckad relikmakare drabbas av samma öde som en misslyckad tjuv. Men eftersom dina brott är grövre, slår du 1T6+1 på tabellen. Akta huvudet!

GÅVOR: Gåva.

LÖSÖRE: Bläck, gårsfjäder, pergament, täljkniv och sigillvax.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Fingerfärdighet eller Intriger.



— MUNK —

Även om munkarna tillhör överheten är de inte en del av frälset. De lever bara privilegierat så länge de skyddas av klostermurarna. Om du väl träffar en kommer du snart att märka att de flesta är som folk är mest. Fast lite mer välmående.

Lösöre: Munkkåpa, sandaler och radband.

STY: 10

STO: 15

BLI: 8

KAR: 11

SMI: 9

Slagkraft: 276

Tålighet: 12

Snabbhet: 9

Förflyttning: 2

Rustning: Ingen

Egenskaper: Ödmjukhet 15, Tålmod 16, Frosseri 13

Gåvor/Talanger: Tjock, Respekterad, Skrivare (Latin)

Färdigheter: Folkvett 13, Låshuvud 14, Sånglekar 11

Riddarvasall

BÖRD: Frälse.
TILLTRÄDE: Berömmelse, Envig och Ryttarkonst.
HUSBONDE: En Furste.
TALANGER: Kavallerist, Lansjärl och Strateg.
GÄVOR: Celeber, Fruktad.

Nu när krutvapnen och hillebarden gjort sitt intåg på slagfältet, verkar riddarnas dagar vara räknade. Men den tungt bepansrade rytturen med lans och svärd är fortfarande fruktad på slagfälten. Därför håller sig många furstar ännu med beridna vasaller.

Som riddarvasall får du såväl husrum som en framträdande plats i husbondens här. Men du är lika mycket hovman som krigare och bör utveckla passionen Ridderlighet för att leva upp till dina förpliktelser.

LÖSÖRE: Adelsskrud, lans, svärd, hel ringbrynja, riddarsköld, stål hjälm, stridshäst och väpnare.
LEVEBRÖD: 2.
FÖRPLIKTELSE: Lojalitet (Husbonde) eller Ridderlighet.



Skarprätare

BÖRD: Fredlös.
TILLTRÄDE: Se nedan.
HUSBONDE: En Furste.
TALANGER: Drinkare, Skarpögd.

Du kallas bödel eller rackare, och innerst inne vet du att du hamnat i en återvändsgränd. Jobbet som skarprätare erbjuder brottslingar som vill rädda livhanken. Valet är enkelt: Antingen åtar du dig uppdraget, eller så hamnar du själv på stupstocken.

Om du misslyckas med att behålla din ställning som skarprätare har du förverkat ditt liv. Din efterträdare kommer att ta hand om din hädanfärd, så snart en ny bödel anmält intresse.

GÄVOR: Fruktad.
LÖSÖRE: Huva, rep och yxa.
LEVEBRÖD: ¼.
FÖRPLIKTELSE: Grymhet eller Lojalitet (Husbonde).



—RIDDARE—

Knektarna må vara billigare i drift, men det finns fortfarande gott om beridna riddare i varje armé med självaktning. Riddarna är furstens elitsoldater, och själva en del av frälset. Detta är en typisk representant för det högsta kastet inom feodalismen.

Lösöre: Kyrassrustning, riddarsköld, lans och svärd samt stridshäst och väpnare.

STY: 16
STO: 15
BLI: 11
KAR: 12
SMI: 11
Passioner: Ridderlighet 15, Lojalitet (Husbond) 13
Egenskaper: Vrede 14, Barmhärtighet 12
Gävor/Talanger: Kavalerist, Lansjärl
Färdigheter: Envig 16, Hövlighet 13, Ryttarkonst 15

Slagkraft: 376

Tålighet: 16

Snabbhet: 11

Förflyttning: 3

Rustning: 10 (hela kroppen)

Sköka

BÖRD: Fredlös.
TILLTRÄDE: Sånglekar.
HUSBONDE: Ingen.
TALANGER: Frestare, Spela (Instrument).

GÅVOR: Förförisk.
LÖSÖRE: Näsdruk.
LEVEBRÖD: ¼.
FÖRPLIKTELSE: Sånglekar eller Vällust.

En del säger att du har valt världens äldsta yrke. Men mycket till val har du nog aldrig haft, för skökans liv är strävsamt. Kom bara ihåg att en sköka inte nödvändigtvis är detsamma som en prostituerad. I Fausts chauvinistiska värld är sköka en vanlig benämning på kvinnor som valt att gå sin egen väg.

Själv betraktar du dig måhända som mångsysslerska eller underhållare. Eller rent av bedragerska. Ditt yrke går ut på att lura andra att bekosta ditt uppehälle. Med alla till buds stående medel.



Stråtrövare

BÖRD: Fredlös.
TILLTRÄDE: Envig, Skytte och Vildmarksvana.
HUSBONDE: En rövarhövding.
TALANGER: Bågskytte, Drinkare, Kattfotad.

GÅVOR: -
LÖSÖRE: Knölpåk, armborst och skäktor.
LEVEBRÖD: ½.
FÖRPLIKTELSE: Berömmelse eller Grymhet.

Landsvägarna är fulla av strykare, som skyndar ner i diket när det fina folket passerar. Du är av annat skrot och korn. Beväpnad och orädd.

Du är halvvägs till att bli en ny Robin Hood, eftersom du stjälar från de rika. Men du och dina vapenbröder har inte börjat dela med er till de fattiga ännu. Vill du slå dig på sådan välgörenhet reducerar du levebrödet med hälften. I gengäld får du då kryssa Berömmelse under vintervilan.

En stråtrövare som försummar sina plikter ställs inför rätta som en tjuv.



—RÖVARE—

Skogarna är fulla av dem, och när de dyker Supp på landsvägarna blir det problem. En del rövare arbetar ensamma. Andra ingår i stora välorganiserade rövarband, som leds av hövdingar. Du känner igen dem på de slitna kläderna och det burdusa sättet.

Lösöre: Klädtrasor, stövlar, läderrustning, knölpåk och ytterligare ett vapen.

STY: 13
STO: 14
BLI: 8
KAR: 7
SMI: 10

Slagkraft: 376
Tålighet: 14
Snabbhet: 9
Förflyttning: 2
Rustning: Huvud 0, Arm 0 Torso 2 Ben 1

Egenskaper: Girighet 8, Grymhet 14, Vrede 12
Gåvor/Talanger: Kattfotad
Färdigheter: Envig 13, Skytte 12, Vildmarksvana 14

Student

BÖRD: Burgen.
TILLTRÄDE: Flit, Läshuvud och Lojalitet (Husbonde).
HUSBONDE: Din vanliga husbonde.
TALANGER: Skolad (Valfri), Skrivare (Valfri).

GÅVOR: -.
LÖSÖRE: Bok, gåsfjäder och tentamensångest.
LEVEBRÖD: ¼.
FÖRPLIKTELSE: Läshuvud eller Lojalitet (Husbonde).

Numera är det inte bara frälset som har råd att skicka sina barn till universitet och lärosäten. Även den växande borgarklassen kan skrapa ihop tillräckligt för att ge sina barn skolning.

Du sitter antagligen i skolbänken hos en präst eller en privat läromästare i någon stad. Inläsningen sker i ensamhet om kvällarna i en spartansk vindsvrå. Allt på din husbondes bekostnad.

Om du inte klarar att leva upp till förpliktelseerna måste du återvända till din vanliga levnadsbana.



Tiggarmunk

BÖRD: Allmoge.
TILLTRÄDE: Måttfullhet samt *Skolad (Filosof)* och *Skrivare (Latin)*.
HUSBONDE: En Furste.
TALANGER: Tiggare, Världsvan (Kultur).

GÅVOR: Respekterad.
LÖSÖRE: Munkkåpa, radband och sandaler.
LEVEBRÖD: ¼.
FÖRPLIKTELSE: Kyskhhet, Måttfullhet eller Edsvuren (Klosterlöfte).

Imunkkåpa och sandaler drar du land och rike runt, som apostlarna på Jesu tid. Runt din midja hänger ett rep med tre knutar som påminner om dina klosterlöften: fattigdom, kyskhhet och lydnad.

Tiggarmunkar bedriver sin mission till fots i vandrande brödraskap, istället för att uppföra kloster. Så länge du lever upp till de tre löften är du välkommen att bära dina ordensbröders kåpa.

Misslyckas du med förpliktelseerna anses du ha brutit din ed – precis som en vanlig klostertjänare.



—SKRIFTLÄRD—

Önskar du att det fanns uppslagsböcker eller internetuppkopplingar i Fausts värld? Då är det kanske en skriftlärd du behöver. Personer med boklig bildning är sällsynta, men om du väl hittar en kan hon visa sig vara en god källa till nya kunskaper.

Lösöre: Borgarskrud, bläckhorn, pergamentrullar, gåsfjäder och en hög böcker.

STY: 7
STO: 11
BLI: 13
KAR: 12
SMI: 11
Slagkraft: 276
Tålighet: 9
Snabbhet: 12
Förflyttning: 2
Rustning: Ingen

Egenskaper: Tålmod 16
Gåvor/Talanger: Skolad (Historiker), Skrivare (Latin)
Färdigheter: Läshuvud 18, Tala (Latin) 17,

Tjuv

BÖRD: Fredlös.
TILLTRÄDE: Fingerfärdighet.
HUSBONDE: Ingen.
TALANGER: Kattfotad, Långfingrad, Låssmed.

GÅVOR: -
LÖSÖRE: Lykta, rep och svarta kläder.
LEVEBRÖD: ¼.
FÖRPLIKTelser: Fingerfärdighet eller Intriger.

Apostlagärningarna säger: "Det är saligare att giva än att taga". Men du håller inte med. En tjuv som inte lever upp till sina förpliktelser under vinterfasen hamnar i trubbel och straffas på följande sätt (slå 1T6).

- 1 Du förtjänar inget levebröd detta år. Lev på dina besparingar eller bli en fattiglapp.
- 2 Du får kok stryk och fråntas alla dina ägodelar. Byt levnadsbana till fattiglapp.
- 3 Du brännmärks med ett tjuvmärke (slå 1T6+1 om du fångas igen).



- 4 Ett av dina öron skärs av (slå 1T6+2 nästa gång).
- 5 En av dina händer huggs av (slå 1T6+3 nästa gång)
- 6 Välj mellan att överta bödelns plats, eller själv möta döden.
- 7+ Du döms omedelbart till döden.

Tjänare

BÖRD: Allmoge.
TILLTRÄDE: Flit.
HUSBONDE: En borgre eller burgen.
TALANGER: Hantverkare (Kock).

GÅVOR: -
LÖSÖRE: Borgarskrud, kvast och trasa.
LEVEBRÖD: ¼.
FÖRPLIKTelser: Flit eller Lojalitet (Husbonde).

Ibland känns det som om bara fattiglappen står lägre ner på stegen än du, och fattiglappen räknas ju inte. Du lever bland de burgna stadsborna, men trots dina vackra kläder befinner du dig längst ner i hushållets hackordning.

Att skura, putsa och feja hör till din vardag. Fördelen är att du får leva på resterna från din husbondes bord. På så sätt har du det bättre än fattiglappar, drängar och pigor. Har du tur behandlar din husbonde dig som betjänt, istället för som en byracka. Det betyder mindre stryk. Och mera arbete.



—TIGGARE—

Du har säkert sett dem. De sitter i gränderna och låtsas vara halta, lytta och utblottade. Eller så är de faktiskt det. Det kan göra detsamma. Tiggare finns över allt, och det här är en typisk representant för samhällets allra fattigaste (eller listigaste lurendrejure).

Lösöre: Klädtrisor, löss och en tiggarskål.

STY: 9
STO: 11
BLI: 12
KAR: 5
SMI: 13
Slagkraft: 2T6
Tålighet: 10
Snabbhet: 13
Förflyttning: 2
Rustning: Ingen

Egenskaper: Girighet 12, Frosseri 13, Lättja 10
Gåvor/Talanger: Tiggare
Färdigheter: Fingerfärdighet 10, Folkvett 9

Trubadur

BÖRD: Fredlös.

TILLTRÄDE: Sånglekar samt *Spela (Instrument)*.

HUSBONDE: Ingen eller en Furste.

TALANGER: Gyckelspelare, Knivkastare, Tämjare.

GÅVOR: Flyhänt, Graciös och Kvik.

LÖSÖRE: Lösöre, lösöre, lösöre och lösöre.

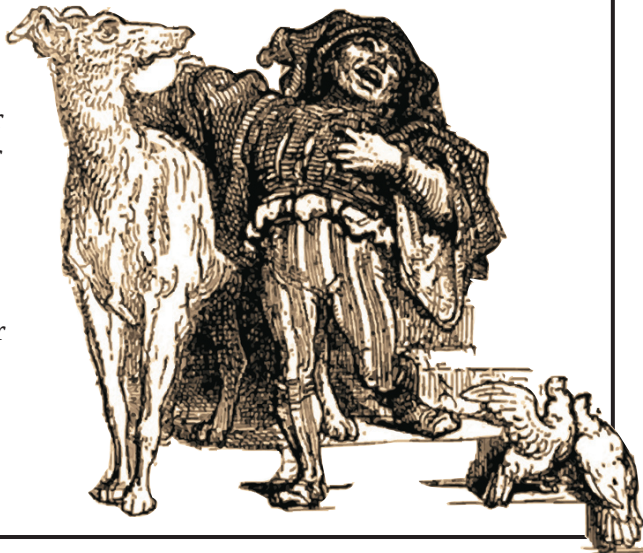
LEVEBRÖD: $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$ eller $\frac{3}{4}$.

FÖRPLIKTELSE: Sånglekar, Berömmelse eller Lojalitet (Husbonde).

Själv kallar du dig för musikanter eller skådespelare. Alla andra ser dig som någon man skrattar åt. I hovkretsar kallas du narr och i byarna går du under benämningen gycklare.

Som trubadur kan du lära dig många konster, vilket påverkar ditt levebröd. För varje extra yrkesrelaterad talang du lär dig ökas ditt levebröd med $\frac{1}{4}$. Det blir dock aldrig högre än $\frac{3}{4}$ mark.

Om du behärskar två talanger kan du räkna med varaktig anställning hos en furste och utveckla passionen Lojalitet (Husbonde).



Väpnare

BÖRD: Burgen.

TILLTRÄDE: Djurhållning, Händighet och Lojalitet (Husbonde).

HUSBONDE: Fattig riddare eller Riddarvasall.

TALANGER: Skolad (Heraldiker).

LÖSÖRE: Fana, vapenrock, putstrasor och ett valfritt vapen.

LEVEBRÖD: $\frac{1}{4}$.

FÖRPLIKTELSE: Djurhållning eller Lojalitet (Husbonde).

Väpnaren är riddarens allt-i-allo. Du sköter din husbondes hästar, polerar rustningen, bär lansen, och förväntas dessutom vara din herres tjänare under dygnets alla timmar.

I gengäld kan du bara hoppas på att din husbonde ger dig riddarsaget en vacker dag, så att du själv får bli riddare.

Traditionen säger att väpnaren ska vara adlig, men ingenting hindrar en husbonde från att välja en följeslagare ur allmogen. Ingenting hindrar heller en spelare från att välja sin väpnare bland de andra spelarnas rollpersoner.



— VETERAN —

Veteranen är ärrad efter många strider, och betraktas som en klippa i varje stridande förband. Veteranen är helt enkelt en duglig krigare och kan tjänstgöra som vaktkapten, förkämpe eller som livvakt åt en högt uppsatt person.

Lösöre: Borgarskrud, kragläderstövlar, ringbrynja, harnesk, vapen, sköld och hjälm.

STY: 15

STO: 14

BLI: 13

KAR: 12

SMI: 11

Slagkraft: 3T6

Tålighet: 15

Snabbhet: 12

Förflyttning: 3

Rustning: Huvud 9, Arm 4, Torso 9 Ben 6

Egenskaper: Högmod 12, Vrede 11

Gåvor/Talanger: Kavallerist, Taktiker

Färdigheter: Berömmelse 7, Envig 18, Skytte 16

Ämbetsman

BÖRD: Frälse.

TILLTRÄDE: Berömmelse, Intriger och Hövlighet.

HUSBONDE: En Furste.

TALANGER: Skolad (Heraldiker, Jurist eller Kryptograf), Världsvan (Valfri).

GÅVOR: -

LÖSÖRE: Adelsskrud och en hemlig agenda.

LEVEBRÖD: 2.

FÖRPLIKTELSE: Berömmelse, Intriger eller Lojalitet (Husbonde).

På papperet är det fursten som styr, men bakom kulissera verkar du och dina gelikar. Ni är hovdamer och kavaljerer som lever i en värld av intriger. Där bedrivs diplomatin med ränker, rävspel och dolkstötar. En och annan giftbägare brukar också förekomma i de bestämmande kretsarna.

Om du misslyckas med att leva upp till dina förpliktelser har du förlorat ditt ämbete och förvisats från hovet. Notera att många högre ämbeten kräver fler talanger än de som listas i denna levnadsbanas tillträdeskrav. Se kapitel IX.



Örugg

BÖRD: Varierar.

TILLTRÄDE: Upp till fyra färdigheter, talanger eller egenskaper.

HUSBONDE: Varierar.

TALANGER: Upp till tre talanger.

GÅVOR: Upp till tre gåvor.

LÖSÖRE: Varierar.

LEVEBRÖD: Varierar.

FÖRPLIKTELSE: Upp till fyra färdigheter, talanger eller egenskaper.

Du kan enkelt skapa en egen levnadsbana, med någon av de existerande som förlagor. Beskriv vad din rollperson livnär sig av och presentera idén för spelledaren. Sedan kan ni finslipa detaljerna tillsammans. Notera följande tumregler:

Sätt inträdeskraven i relation till de fördelar levnadsbanan ger. En bana som kan ge tre nya talanger bör ha minst tre färdigheter listade under inträde.

Sätt levnadsstandarden och fördelarna i relation till förpliktelserna. En åtråvärd position i samhället bör vägas upp av svårare förpliktelser.

Kom ihåg att förpliktelserna blir svårare att leva upp till om de är få till antalet. Nya levnadsbanor kan tillåtas avvika från mallen, som exemplen Skarprättare och Tjuv visar.

Skarprättaren är underdimensionerad, eftersom den levnadsbanan bara är tänkt som ett straff eller en karriärmässig återvändsgränd.

Tjuven är, på samma sätt, överdimensionerad i fråga om antalet talanger. Något som mer än väl vägs upp av yrkets avsevärda risker.

— ÄDLING —

Hoven är fulla av dem: Unga ädlingar och fröknar med underligt klingande efternamn och högst oklara arbetsuppgifter. På papperet är de rådgivare åt fursten, men i praktiken gör de flesta inte ett dyft. De tycks mest slå dank, och lever i högönsklig välmåga.

Lösöre: Adelsskrud, hatt, spettskrås, dolk, värja, signetring i guld och 3T6 daler.

STY: 9

STO: 12

BLI: 15

KAR: 16

SMI: 12

Slagkraft: 2T6

Tålighet: 11

Snabbhet: 14

Förflyttning: 2

Rustning: 0

Egenskaper: Hügmöd 15, Vällust 14

Gåvor/Talanger: Celeber

Färdigheter: Berömmelse 8, Hövlighet 15, Intriger 14

SOLO: DITT FÖRSTA ÄVENTYR

Nu är det dags att köpa utrustning åt din första rollperson. Det gör du på en marknadsplats och att besöka en sådan är ett äventyr i sig. I alla fall för en nybörjare.

Ditt första äventyr är ett soloäventyr, vilket innebär att du kan spela det helt själv utan spelledare. Det ger dig en möjlighet att testa reglerna i lugn och ro.

Soloäventyr används oftast för att se vad som händer med din rollperson mellan spelmötena. Spelledaren kan också använda dem som slumpmässiga miniscenarion vid spelbordet.

I din hemby hålls bara en marknadsdag varje vår. Därför samlas många nyfikna på torget den dagen. Ditt mål är att ta dig till marknaden och handla. Så här gör du...

I BE OM LOV Slå Lojalitet (Husbonde) för att få tillåtelse att besöka marknaden. Saknar du husbonde räknas dina föräldrar som din husbonde. Slå Kärlek (Familj), annars får du snällt vänta hemma. Saknar du både husbonde och familj kan du gå vidare till steg III.

PERFEKT: Du får tillåtelse att gå. Dessutom får du 2T6 peningar att spendera. Gå direkt till steg III.

LYCKAT: Får besöka marknaden. Gå direkt till steg III.

MISSLYCKAT: Du får gå till marknaden, men du måste utföra ett ärende åt din husbonde eller dina föräldrar först. Gå till steg II.

FUMMEL: Du får inte besöka marknaden. Om du gör det i alla fall minskar värdet på din passion ett steg. Gå till steg III.

2 GÖR KLART DINA SYSSLOR

Din husbonde kräver att du hugger ved, mjölkar korna eller någon annan vardaglig syssla innan du får gå. Du måste lyckas med Flit. Fortsätt slå tills du lyckas. Men varje försök utöver det första ger dig en modifikation på -1 på alla egenskaps- och färdighetsslag i steg: III.



III MARKNADSVIMLET Slå en T20 för att se vad som händer dig i marknadsvimlet, och lös de utmaningar du möter. Lyckas du får du fortsätta till steg IV. Annars har du slösat bort dina chanser att handla på marknaden.

1 En grupp främlingar skroderar om sina bedrifter i främmande land. Slå Ödmjukhet för att hålla dig utanför tävlingen.

2 Den lokale fursten tilltalar dig och säger något vänligt. Kryssa Berömmelse.

3 Du kan delta i en sång och sagoberättartävling istället för att handla. Slå Sångelekar. Du får kryssa färdigheten om du lyckas.

4 Det finns många lockelser på marknaden: akrobater, björntämjare, dansare, falkenerare, gycklare, krämare. Slå Flit för att slita dig från sådana lättsamma nöjen.

5 Slå Berömmelse. Lyckas du har en av handelsmännen känt igen dig och du får göra alla dina inköp för halva priset. Du går sedan omedelbart till steg IV.

6 En lättjefull flicka eller en skamlös yngling flirtar med dig. Slå Kyskhets för att motstå lockelsen.

7 En folkilsken hund morrar åt dig. Slå Djurhållning för att lugna besten.

8 Någon muckar gräl. Slå Tålmod för att undvika att hamna i bråk och slösa bort resten av dagen.

9 Du hittar inte det du letar efter i vimlet. Slå Folkvett för att fråga om vägen.

10 Marknadsplatsen flödar över av öl och vin. Slå Måttfullhet för att undvika dem.

11 Du springer omkull en burgen stånds-person i trängseln. Hennes livvakter ser ilskna ut. Slå Hövlighet för att slingra dig ur ett långdraget bråk.

12 Ett vilset barn letar efter sina föräldrar. Gör ett val: Hjälp henne tillrätta så och kryssa Barmhärtighet (istället för att handla) eller kryssa Grymhet och fortsätt till steg IV.

13 Slå Frikostighet. Lyckas du har du slösat bort 1T6 penningar och får upprepa steg III ännu en gång. Annars fortsätter du bara till steg IV.

14 En utländsk köpman tilltalar dig på ett främmande språk. Talar du ett sådant? I så fall råkar det vara främlingens modersmål. Han frågar om något. Slå Tala (språk) för att hjälpa honom tillrätta. Av tacksamhet låter han dig göra ett inköp till halva priset. Du får hursomhelst fortsätta till fjärde steget.

15 En av torggummorna har skadat sig. Slå Läkekonst för att hjälpa henne. Ett lyckat slag ger dig samma fördelar som ovan.

16 Ficktjuvar härjar på marknaden. Slå Blick för att hålla reda på din börs. Annars har du förlorat alla dina penningar. Fumlar du förlorar du även dina daler. Fortsätt till fjärde steget om du har några pengar kvar.

17 En överförfriskad hästhandlare lovar att sälja sin vildaste springare för halva priset till den som kan tygla djuret. Slå Ryttnkonst om du vill försöka. Fortsätt till steg IV om du vill.

18 En rik borgare tappar sin börs. Lämna du tillbaka den får du kryssa Frikostighet innan du fortsätter till fjärde steget. Behåller du den kryssar du Girighet, men måste lämna marknaden för att undgå upptäckt. Börsen innehåller 3T6 daler.

19 Några berusade knektar antastar en tjänsteflicka. Slå Befallning för att köra bort dem. Vid ett misslyckande fortsätter du till steg IV. Vid ett lyckat resultat får du kryssa färdigheten och blir introducerad till köpmannen i 5 ovan.

20 Slå två gånger på tabellen och välj det resultat som passar dig bäst.

IV MARKNADSVIMLET Nu kan du göra dina inköp. Vänd blad och se hur det går till i kapitel IV.



När du ska köpa utrustning till din första rollperson måste du bege dig till en marknad. Det är ett äventyr i sig. I Fausts värld finns nämligen inga enhetliga myntsystem, vikter eller längdmått.

Köpmannen håller upp en armlängds tyg, när han visar sina varor. De fattiga bönderna mäter ut ett par fingerbredder, när de visar hur mycket de vill köpa. Sedan träter man om tvärhänder, skålpund, kvarter och andra underliga måttenheter innan pengarna byter ägare.

En del försäljare lägger tummen på vägen när varorna ska vägas, och när kunderna betalar radar de upp olikformade mynt av koppar eller silver på handelsmannens bräde – som en sorts hämnd.

En marknad är en tummelplats där bråk och dispyter är vardagsmat, snarare än undantag. Osämja och missförstånd hör till spelet. Därför ser prislistorna konstiga ut vid en första anblick. Låt inte det avskräcka dig.

För att inte tynga ner spelet med onödiga matematiska beräkningar används ett lättfattligt penningssystem, när du bara vill göra enkla inköp. Hur många daler och pennningar du äger vet du så snart du slagit fram din rollperson. Då behöver du bara veta att:

1 daler = 12 penningar (p)

När du väl hittar en marknadsplats kan du handla så mycket du har råd med. Prislistorna på kommande sidor innehåller bara sånt du kan hitta i dina hemtrakter.

—SÅ MYCKET TJÄNAR VANLIGT FOLK—

Inkomstskillnaderna är stora i Fausts värld. Samtidigt som kejsarens hov sätter sprätt på värden motsvarande tusentals mark om året, förväntas en allmogefamilj klara sig på halvanan mark.

De kejsarliga inkomstnivåerna ligger utanför dessa reglers omfattning. Låt oss istället titta på några mer jordnära exempel, som visar vad en mark är värd i reda daler och penningar.

Normal årsförbrukning i mark (och daler):

< ¼	(1710)	Lösdrivare och Tiggare
¼	(30)	Drängar, Munkar och Soldater
½	(60)	Bönder och Hantverkare
1	(120)	Fattiga Riddare och äventyrare
1½	(180)	Köpmän och Präster
2	(240)	Riddare och ämbetsmän
8	(480)	Baroner och Biskopar
32	(960)	Grevar, Hertigar, Furstar



OM PENGARS VÄRDE

En daler är en stor summa pengar. Det har du säkert redan förstått. Hur mycket blir tydligt om vi studerar hur lite en allmogefamilj tjänar. Normalt sett drar hela hushållet in mindre än en mark (120 daler) på ett helt år. Och eftersom en försvinnande liten del av allmogens ekonomi består av mynt, är utrymmet för handel mycket litet. Utanför städerna sker de flesta affärssuppgörelser med byteshandel.

På sin höjd kommer bönderna i kontakt med en handfull av de minsta mynten varje månad. Inkomsterna nedan visar vilka värden som passerar genom vanligt folks händer. Summorna är ungefärliga och inkluderar förutom kontanter värdet av alla de varor som förbrukas på gårdar och i arbetsbodarna under året. De flesta undviker att bege sig till marknaden om de inte måste.

När du själv köper utrustning åt din första rollperson kan du betala listpriserna utan att pruta. Men när du ska köpa saker i spelet, måste din rollperson köpslå om varje enskild pryl. Att handla över disk kan vara riktigt

krångligt. Det beror på alla underliga mynt som cirkulerar i Fausts värld.

VÄXELKURSER

Vid sidan av den kejsarliga dalern och penningarna finns hundratals äldre myntslag i omlopp. På en större marknadsplats kan du hitta allt från dinarer och dubloner till kronor, kopek och sestertier. Alla myntslagen har en sak gemensamt. De innehåller silver. Men eftersom de är av olika storlek måste de både vägas och undersökas innan de kan accepteras som daler eller penningar. De flesta silvermynt är dessutom utblandade med mässing, brons eller koppar.

Varje gång du måste växla riskerar du att förlora dina surt förvärvade slantar.

För att bryta ner en daler i penningar måste du slå ett slag i Intriger. Detsamma gäller när du adderar penningar till hela daler. Hur väl du lyckas avgör vilken växelkurs du får. I längden kan detta växlande ha stor inverkan på din ekonomi. Slå Intriger varje gång du saknar jämna pengar.

PERFEKT: "Se bara vilken hög silverhalt!" Du får ut 1T6+10 penningar ur varje daler du växlar. Du behöver bara använda 1T6+6 penningar för varje ny daler du vill köpa.

LYCKAT: "Bit i myntet, om du inte tror mig." Du får ut 12 penningar ur din daler. Du köper en daler för samma summa.

MISSLYCKAT: "Inte mycket silver i den här inte." Du får bara ut 2T6 penningar ur dalern. Varje ny daler kostar dig hela 1T6+10 penningar.

FUMMEL: "Det här är ju ett försilvrat kopparmynt!" Du får inte ut mer än 1T6 penningar ur dalern. Ingen vill växla dina penningar till nya daler.

— HIT GÅR PENGARNA —

Tiggarens budget:

0 Matrester och lappade klädtrasor
(Fattig men fri)

Typisk allmogebudget (½ mark):

+¼ Mat och allmogekläder
(Drängens enda behov)
+¼ Redskap och verktyg
(Bondens extrabörda)

En lärd mans extrautgifter (+½ mark):

+¼ Bäck, böcker, gäsfjädrar och papper
+¼ Motor och lärarlöner

Köpmannens extrautgifter (+½ mark):

+¼ Borgarskrud
+¼ Tullavgifter och Stämpelskatt
+½ Ett par tjänare eller Häst och vagn

BREV, BÖCKER & BLÄCK

Bibeln är den enda bok de flesta människor kommer i kontakt med. Nästan ingen i Fausts värld kan läsa eller skriva. Därför upprättar skrivare särskilda sigillförsedda brev när kontrakt ska tecknas eller och privilegier fastställas. Tillsammans med det skrivna ordet är breven, liksom sigillstämplarna, viktiga handelsvaror.

	Pris	Notering
Adelsbrev	*	4-20 markland
Avlatsbrev	1+	Syndernas förlåtelse
Bläck	1	Räcker ett år
Bibel	350	Illuminerad
Bok	50	Tryckt
Bomärke	*	0-1 markland
Burskapsbrev	*	¼-2 mark/år
Gåsfjäder	-/2p	Håller ett år
Lejdbrev	*	
Pantbrev	5-500	En primitiv sedel
Papper	¼	En bunt
Pergament	1	Ett ark
Sigillstämpel	2	Vax är gratis
Signetring	5	
Skråbrev	*	2-4 mark/år

* Dessa varor kan inte köpas, bara förtjänas.

GULD, SILVER & SMYCKEN

Här hittar du priserna på ädla metaller, räknat i penningar. Här finns också exempel på vad färdiga silversmycken kostar, när metallen bearbetats. Vi utgår alltid från silversmycken, som kan räknas om till andra metaller med hjälp av multiplarna.

	Pris	Notering
Guld (1 uns)	240	Silver × 12
Silver (1 uns)	20	
Koppar (1 uns)	1	Silver × 0,05
Brons (1 uns)	-/6p	Silver × 0,025
Tenn (1 Uns)	-/1p	Silver × 0,0125

	Pris	Notering
Armband	10	
Brosch	7	
Halskedja	12/6p	
Knapp	1/3p	Styckpris
Krona	150	För grevar
Ring	5	
Spira	50	Bara för kungar
Spänne	6/2p	Styckpris
Tiara	20	För prinsessor

KLÄDER & SKODON

Kläderna du bär skyddar dig inte bara mot väder, vind och kyla. De talar också om var du står i den feodala pyramiden, så att ingen ska behöva tveka om var du hör hemma. Välj din garderob med omsorg. Priset på ett par matchande skor beror på den klädstil du valt.

	Pris	Notering
Trasor	-/4p	
Allmogeskud	2	
Borgarskrud	8	
Adelsskrud	50	

Skyddskläder:

Reskläder	× ½	Mot höstrusk
Vinterkläder	× ½	Mot vinterkyla
Skodon	× ¼	

LJUS, LYKTOR & REDSKAP

Att tända en lykta eller en fackla tar 1T6 användor, om du har tillgång till eld. Annars krävs elddon för att göra upp en brasa. Vem som helst kan tända en svavelsticka i en handvändning. Här finns alla redskap du behöver.

	Pris	Notering
Elddon	-/2p	Eld på T3 minuter
Fackla	-/1p	Lyser upp 3T6 steg. Brinner en timme.

—ATT HANDLA MED ORD—

Skrivkonsten är något ett fåtal behärskar, och det tar lång tid att förfärdiga ett handskrivet manuskript. Tryckkonsten är ännu i sin linda. Kanske är det därför som det skrivna ordet blivit en av de viktigaste handelsvarorna.

Ett Adelsbrev visar att du äger en förläning, Bomärket en gård, Burskapsbrevet att du har rätt att utöva ett hantverk och Skråbrevet befäster din plats i stadens toppskikt.

Ett Avlatsbrev intygar att kyrkan förlåtit dig för en synd du bekänner, och priset ställs naturligtvis i proportion till brottet. Din husbonde kan utfärda ett Lejdbrev, för att ge dig tillfälliga privilegier.

Pantbrevet är en skuld som satts på pränt. De används i burgna kretsar som primitiva sedlar. De är också tacksamma att förfälska. Sigillstämplar används istället för namnteckningar.

Lampolja	-/4p	Räcker ett äventyr
Lykta	4	Lyser upp 3T6 steg under en tidegård.
Svavelsticka	-/1p	Lyser upp 1T6 steg i T6 vändor.
Vaxljus	-/3p	Lyser upp 2T6 steg. Brinner en timme.
Redskap:		
Arbetsredskap	30	För hantverkare.
Dyrkar	-/4p	Mot riktiga lås.
Gryta	-/6p	För kock och häxa.
Hammare	-/4p	Du får 2T6 järnspikar för en penning.
Korg	-/8p	Bärförmåga +2
Rep	-/3p	2T6 steglängder.
Ryggsäck	-/4p	Bärförmåga +4
Spegel	8	Ryms i handen.
Säck/Knyte	-/1p	Bärförmåga +3
Timglas	12	Mäter timmar exakt.
Tryckpress	36	Flyttbar variant.
Änterhake	-/5p	

RESOR & IRRFÄRDER

Om du saknar Vildmarksvana kan du be-
höva hjälp på vägen vid längre resor.
Fördelen är att du kommer fram utan besvär.
Men transporter, mat och logi kostar pen-
gar. Hur mycket beror på vilken standard du
kräver. De flesta för med sig egen skaffning
på långa resor.

	Pris	Notering
Droska	-/6p	Pris per dagsetapp med mat och logi.
Flodbåt	-/3p	Pris per dagsetapp med logi ombord.
Oxkärra	-/1p	En kort skjuts till närmaste by.
Skeppshyra	5	Pris per vecka med logi ombord.
Smugglare	10p	Ett fartyg, en besättning. Kort resa. Inga besvärande frågor.

På världshuset:

Skaffning	-/7p	Bröd och torkat kött. Räcker i en vecka.
Ett mål mat	-/2p	Stillar hungern.
En festmåltid	-/4p	Smörjer kråset och läker 1 skadepoäng.
Vin (flaska)	-/3p	Räcker till fyra.
Öl (kanna)	-/10p	Räcker till tolv.
Öl (stop)	-/1p	Släcker törsten.
Nattlogi	-/2p	Plats i skänkrummet (inkluderar tjänare).
Stallplats	-/2p	Stallplats och foder för ett riddjur.
Sköka	-/1p	Ger dig också sovplats om du lyckas med Folkvett. Kryssa Vällust.

RIDDJUR & JAKTHUNDAR

Djur används som betalningsmedel i många affärer. Och hästen är ofta den beridne krigarens frästa vapen i en strid.

	Pris	Notering
Dragare	60	Allmogehäst.
Travare	120	Ridhäst.
Springare	240	Riddarens häst.
Stridshäst	480	
Andra djur		
Byracka	-/4p	Kan bara skälla.
Falk	25	För jakt.
Får/get/gris	1/6p	
Höna	-/2p	
Jakthund	5	Lydig jockey. Vaktar.
Ko	10	
Oxe	8	
Åsna	4	

De flesta hästar i Fausts värld är raggiga med brokig färg. Enfärgade svarta eller vita riddjur betingar därför ett dubbelt så högt pris som andra hästar på marknaden. De är mycket ovanliga.

— MOT VÄDER & VIND —

Om det råder höstrusk ute måste du klara ett Karisma för att hålla dig varm, så länge du befinner dig på resande fot. Misslyckas du räknas du som utmattad och måste markera Banesårsrutan på ditt pergament.

Bär du reskläder slipper du slå. Vid vinterky-
la måste alla som rör sig utomhus markera ett Banesår, undantaget de som bär vinterkläder. De får slå Karisma, som ovan.

Banesår behandlas närmare i kapitel VI. Men som namnet antyder är det något du vill undvika. Så länge rutan är ikryssad kan din rollperson inte återhämta sig från skador. Mat, husrum eller en varm eld krävs för få avmarkera rutan.

Att göra upp en värmande eld kräver i ett trångt läge att du klarar ett slag i Vildmarksvana. Slå slaget vid resdagens slut. Elden ger dig således en andra chans att undgå förfrysning.

TJÄNSTER & GENTJÄNSTER

Att söka hjälp hos en specialist kostar pengar. En grovhuggen tumregel är att en penning låter dig hyra expertis i form av ett färdighetsslag, med ett färdighetsvärde på 15. Eller enkelt arbete i en timme.

	Pris	Notering
Apotekare	2	Pris för ett recept. Medicin ingår ej.
Barberare	1/6	Spjälkar trasiga ben med Händighet 15.
Helare	1	Läker ett ytligt sår med Läkekonst 15.
Smed	-/10	Lagar ett vapen med Händighet 15.

VAPEN & RUSTNINGAR

Fausts värld är grym och vapen finns i alla hem, i någon form. Du köper dina egna här. Alla redskap som du kan använda för att skydda dig, eller ställa till ofog med, beskrivs närmare i kapitel VI.

För Envig	Pris	Notering
Dolk	4	
Hillebard	11	
Hjälmkrossare	8	
Morgonstjärna	12	
Papegojhammare	9	
Pik	11	
Ryttarlans	9	
Spjut	6	
Svärd	14	†
Tornerlans	1	
Värja	12	
Yxa	10	†

† Dubbla priser för tvåhandsvapen.

Sköldar	Pris	Notering
Bucklare/Tornersköld	12	Lätt vapen.
Krigarsköld	4	
Riddarsköld	8	Tungt vapen.

För Skytte	Pris	Notering
Arkebus	30	Krutvapen.
Armborst	8	Skjuter skäktor.
Båge	5	
Handkanon	24	Krutvapen.
Långbåge	8	
Slunga	-	Gratis.

Projektiler		
Pilar/Skäktor -/1p		Styckepreis.
Kulor/Krut -/1T6p		En laddning.
Slungstenar -		Finns på marken.

Rustningar	Pris ‡
Lädderrustning (Skyddar 2 poäng)	
- Hätta	-/8p
- Harnesk/Skjorta	8
- Vadderade ärmar	1/4p
- Kragstövlar	3
Totalt:	(13)

Ringbrynja (Skyddar 4 poäng)	
- Huva	8
- Skjorta	30
- Ärmar	10
- Kjortel/Ben	12
Totalt:	(60)

Stål (Skyddar 5 poäng)	
- Hjälms	16
- Harnesk	60
- Armskenor	20
- Benskenor	24
Totalt:	(120)

Kyrassrustning (Skyddar 10 poäng)	
- Riddarhjälm	20
- Kyrass	120
- Järnhandskar	80
- Riddarstövlar	100
Totalt:	(320)

‡ Pris för heltäckande rustning i parentes.

—RUSTAD TILL TÄNDERNA—

Du kan bära flera lager rustning ovanpå varandra, så länge du bara bär ett lager av varje sort. Ringbrynja kan bäras ovanpå läder. Stål kan fästas över såväl läder som brynja, eller till och med båda delar.

Undantaget är kyrassrustningen, som inte kan kombineras med andra skydd över huvud taget. Kom bara ihåg att varje rustningsdel räknas av mot din totala belastning (se kapitel II).

Du kan också bär olika mycket rustning på olika kroppsdelar. De flesta kämpar väljer att skydda huvudet och bälten i första hand (eftersom skador där oftast är allvarligare).

Exempel: Den som bär heltäckande ringbrynja och bröstarnesk i stål har fyra poängs skydd över hela kroppen. På bälten nio. Rustningen består då av sju delar.

SOLO: EN KVÄLL PÅ VÄRDSHUSET

Att kliva in på en krog, ölstuga eller ett värdshus är vardagsmat för de flesta. Men det betyder inte att vistelsen i skänkrummet är händelselös.

Krogar anses också syndiga, eftersom de rymmer så många lockelser. Slå en T20 varje gång du besöker ett värdshus, och vill veta vad som händer.



1-3 Vårdshuset är fullbelagt. De måste klara ett Berömmelse för att få husrum eller service.

4-6 En handfull sångare har samlats runt härden. Slå Sånglekar för att bidra med en visa, en melodi eller ett kväde.

7-9 En skamlös kroggäst flirtar med dig. Slå Kyskhets eller slösa bort din kväll på en tillfällig romans som tar 1T3 timmar i anspråk.

10-11 En brädspelare erbjuder dig en chans att vinna 1T6 penningar över ett parti. Om insatsen blir ett jämnt antal penningar är din motspelare Hasardspelare med skicklighet 10+1T6. Slå Blick

12-14 Ett sällskap vid spisen roar sig med visor och kväden till maten. Om du klarar Sånglekar slipper du betala för maten ikväll.

15-17 En överförfriskad gäst bjuder laget runt på öl. Slå ett Måttfullhet tills du misslyckas. Varje misslyckande betyder att du druckit ur ett nytt glas. Effekterna av alkohol beskrivs i kapitel VI.

18-19 Efter ett par glas börjar den tystlåtna bjäsen i hörnet mucka gräl. Slå Ödmjukhet för att ignorera hans provokationer. Eller gå till X nedan.

20 Bråkstaken i hörnet vill slå. Slå Tålmod för att hålla dig utanför handgemänet. Använd egenskaperna för en vanlig Rövare i kapitel III, och stridsreglerna från kapitel VI.

Trots sitt skamfilade rykte är värdshuset rätt ställe om du vill höra de senaste nyheterna, eller bara lyssna till lite lokalt skvaller. Använd bara vanligt folkvett.

Kapitel V: Själ & Hjärta



Som du redan sett simulerar sju själsliga motsatspar de motstridiga känslor som finns hos alla invånare i Fausts värld.

Litteraturen svämmar redan över av människor som slits mellan Barmhjärtighet och Grymhet, Kyskhhet och Vällust eller Flit och Lättja. Därför behöver själsegenskaperna ingen närmare presentation.

Här ska vi istället titta på hur de fungerar regeltekniskt.

DOMINANTA DRAG

Det är nästan alltid du själv som bestämmer vad din rollperson gör. Nästan alltid, för det finns undantag. Oftast inträffar de när du försöker använda dina självsegenskaper eller passioner som färdighetsvärden. De starka känslorna kan då lätt ta överhanden.

Oftast slår du ju vanliga enkelslag, för att testa dina självsegenskaper. Men det gäller bara så länge egenskapens värde är lägre än tio. Så snart värdet på en egenskap blir tvåsiffrigt får den ett eget liv.

Vi kallar sådana värden för dominanta, och det är nu motsatsparen får en regelteknisk effekt.

När en egenskap blivit dominant kan du inte längre testa dess motsats med ett vanligt enkelslag. Du måste alltid slå dubbelslag, och övervinna dominanta draget. Kom ihåg metaforen från första kapitlet, där själsegenkaperna beskrevs som de båda änglarna på dina axlar, ständigt i kamp med varandra.

Exempel: Magda har äntligen hittat ett kloster, och ber ödmjukt om att få träda in i den heliga samvaron som novis. Hon uppfyller inte kraven för denna levnadsbana ännu, men spelledaren ger henne ändå en chans. Magda måste övertyga abedissan med en ödmjuk vädjan.

Magdas Ödmjukhet är 7, men hon har också ett Högmood på 16 – ett dominant drag.

Hon slår 5 på den första T20:an, men den andra tärningen visar 14. Magdas Högmod har tagit överhanden, och hon kan inte låta bli att skryta om sin förträfflighet.

ATT HÖJA SJÄLSEGENSKAPER

Den själsegenskap som vinner tar helt enkelt överhanden över din rollperson. Vid ett oavgjort resultat drabbas rollpersonen av galenskap, precis som om hon fumlat ett passionsslag. Mer om detta följer nedan.

— ATT UTVECKLA EN PASSION —

Oftast är det uppenbart när du måste utveckla en ny passion. Du får Lojalitet (Husbonde) när du skaffar en husbonde, Kärlek (Person) när du blir kär och Ridderlighet när du dubbas till riddare.

Med spelledarens tillåtelse kan du också utveckla en passion för att det roar dig, eller passar in i berättelsen. Om inget annat anges börjar nya passioner på ett värde av en, två eller tre T6:or.

En bra tumregel är att låta passioner som skaffas av en nyck (eller snarare för att spelaren vill ge sin rollperson högre värden att spela med) får starta på 1T6. Passioner som tvingas fram av reglerna börjar på 2T6.

När handlingen i spelet sammanfaller med spelaren och spelledarens önsknningar kan passioner tillåtas börja på 3T6, eller ännu högre värden. Se exempelvis Älskarens Äventyr.

Det är således långt ifrån riskfritt att låta själsegenskaperna rusa iväg till alltför höga värden.

Själsegenskapernas värden höjs med erfarenhetskryss, precis som färdigheter. Kryssa egenskapen vid ett perfekt slag. Avmarkera rutan vid ett fummel.

Notera också att du kan sänka värdet på en själsegenskap med hjälp av Ödeslotter. Det fungerar på samma sätt som när du förbättrar färdighetsvärlden genom att göra en insats i ödeslotteriet, men nu reducerar du värdet nedåt – max ett steg i taget.

PASSIONERNA

Passioner är egentligen ännu enklare att förstå sig på än själsegenskaper, för en passion är en känsla som är så stark att den inte kan ifrågasättas. Därför testas dina passioner alltid med enkelslag.

Ta exemplet Tro (Gud) som exempel. Alla rollpersoner som vuxit upp i den kristna världen är övertygade om Guds existens och frågan är inte om de vördar honom. Bara hur mycket de håller av sin skapare.

Ingenting hindrar dig från att skapa en rollperson från en annan del av världen och du skulle därför lika gärna kunna börja spelet med passionen Tro (Allah). Däremot är det svårt att tänka sig en rollperson som hyser båda känslorna samtidigt.

Här följer en kort uppräknings av några vanliga passioner. Du avgör styrkan hos en ny passion genom att slå en, två eller tre T6:or. Valet är ditt.

Edsvuren (Ed): Du svär en ed, där du lovar att fullfölja ett uppdrag eller utföra en gärning. Den som går i kloster avlägger till exempel ett klosterlöfte, efter sin novisperiod. För att kunna lämna klostret måste du bryta eden. Det kräver att du misslyckas med passionsslaget.

Frukta (Objekt): Man kan bli rädd för nästan vad som helst. Du måste testa passionen varje gång du konfronteras med det du fruktar. Lyckas du måste du undvika objektet. Bara vid ett misslyckande kan du agera fritt.

Hat (Objekt): Normalt sett riktar sig denna passion mot en enskild individ, men den kan också omfatta en folkgrupp eller en fientlig familj. Varje gång du konfronteras med ditt hatobjekt måste du testa passionen. Vid ett lyckat slag gör du allt som står i din makt för att komma åt din antagonist. Det betyder inte nödvändigtvis att du brukar våld. Bara att du vill henne illa.

Kärlek (Familj): Kärleken till dina närmaste är medfödd. Du använder den för att finna styrka, om din familj hotas. Men också när du ber din familj om tjänster. Din egen passion används då också som ett mått på hur lojala de andra familjemedlemmarna är mot dig.

Kärlek (Person): Kärlek till en enskild individ kan inspirera eller driva till vansinne. Detta är den överväldigande passion som hittas hos Romeo och Julia eller Tristan och Isolde. Spelledaren avgör när du får utveckla den. Om objektet för din kärlek råkar illa ut gör du vanligtvis allt för att skydda henne.

Lojalitet (Husbonde): Denna passion använder du varje gång du ber din husbonde om en tjänst eller måste vinna hennes gunst på annat sätt. Du får passionen samtidigt som du får en husbonde, eller underlåta. Om objektet för din lojalitet behöver hjälp gör du vanligtvis allt som står i din makt för att undsätta henne.

— ATT AVVECKA EN PASSION —

Ibland är passionerna i vägen, och då vill du naturligtvis sänka dem istället för att höja deras värde. Det kan du bara göra med Ödeslotter. Du får aldrig sänka en passion på detta sätt, så länge dess erfarenhetsruta är kryssad.

Spendera dina Ödeslotter som om du skulle höja passionsvärdet, men sänk värdet ett steg istället för att höja det vid en lyckad satsning i ödeslotteriet.

Passioner kan också tvingas ner av spelledaren, som en sorts straff för spelare vars rollpersoner bryter mot sina egna principer på ett flagrant sätt.

Exempel: En riddare som inte beviljar nåd när den efterfrågas kan få sin Ridderlighet sänkt. Den som tränger sig in i en annans hem med våld tvingas sänka Traditioner.

Ridderlighet: De klassiska riddaridealen sammanfattas i denna passion. Du erbjuder din motståndare en ärlig chans, du fuskar inte och tar värlösa i försvar mot orättvisor. Ridderlighet är en specialpassion som bara angår riddare.

Traditioner: Hemmet är heligt, liksom vördnanden för äldre. Det är inte konstigare än att en sjökapten väljer att gå under med sitt sjunkande skepp, Traditioner sammanfattar din respekt för alla de oskrivna regler som omger oss. Vanlig heder faller under denna rubrik.

Tro (Gud): Som redan nämnts är detta ett mått på hur religiös du är. Du kan använda den för att bevisa din tro, om den ifrågasätts, eller för att bli bönhörd när du befinner dig i knipa.

ÖVERTYGELSE & INSPIRATION

Räkna med att spelledaren kommer att tvinga dig att testa dina passioner ofta, om du valt att utveckla dem. Så länge du lyckas med dina slag ger passionerna dig bara fördelar.

Men om du misslyckas kan du drabbas av svår melankoli eller vansinne. Du kan själv välja att åberopa dina passioner, när handlingen i spelet samspelar med dina starkaste känslor.

Du kan till exempel be din spelledare att få testa din lojalitet om din husbonde hotas, eller din kärlek när din älskade är i fara. Hat kan åberopas när du möter din allra mest avskydda fiende och så vidare. Den enda passion som inte kan ge dig styrka är Frukten. Den är bara till last.

Utgå från följande tabell varje gång du tvingas (eller väljer) att testa en passion.

Perfekt: Du blir inspirerad och styrs helt av din passion. Det ställer stora krav

på dina rollspelsfärdigheter. I gengäld får du välja en valfri färdighet, vars färdighetsvärde fördubblas tillfälligt som en effekt av din flammande inspiration. Effekten sitter i tills du löst den situation som tvingade dig att testa passionen. Den varar dock längst så länge du låter passionen styra dina handlingar.

Lyckat: Du är inspirerad och får addera +10 till ett valfritt färdighetsvärde, så länge du låter passionen styra dina handlingar.

Misslyckat: Du drabbas av melankoli när du inser att du inte kommer att kunna leva upp till dina dyra löften. Alla färdighets- och egenskapsvärden modifieras med -5, så länge som du befinner dig i den situation som provocerade fram passionsslaget. Dessutom måste du omedelbart sänka din passion ett steg. Om du misslyckas med ytterligare ett passionsslag när du är melankolisk räknas det andra misslyckade försöket som ett fummel.

Fummel: Skuldkänslorna sköljer över dig med en förkrossande tyngd. Du förlorar förståndet och styr inte längre över dina egna handlingar. Det gör numera spelledaren. Även om du får fortsätta att spela din roll så måste det ske efter hennes önskemål. Du förlorar omedelbart 1T6 poäng från din passion. Se i övrigt avsnittet om galenskap nedan.

GALENSKAP

Hur du ska gestalta din galenskap beror naturligtvis på vad som utlöste den. Spelledaren uppmuntras att tänka ut en individuell dårskap för alla som drivits över vansinnets gräns av sina passioner. Här ges bara några enkla exempel, som lånats från skönlitterära förebilder. Slå en sexsidig tärning om du har svårt att bestämma dig.

—SÅ HITTAR DU INSPIRATION—

När du väljer att låta dig inspireras av dina passioner blir din rollperson mäktigare, och därifrån ligger den stora regelmässiga fördelen med att ha många och höga passionsvärden.

Eftersom riskerna är höga finns inga begränsningar på hur ofta din rollperson kan låta inspirera sig av sina starkaste känslor. Galenskapen hägrar ju alltid runt hörnet. Detta sagt med två enkla undantag.

För det första måste passionen rimma med handlingen. Du kan till exempel låta ditt hat ta överhanden när du konfronterar objektet för din vrede, men i en strid mot någon annan är passionen värdelös.

För det andra tillåts bara ett försök att finna inspiration i varje given situation. På det sättet hindrar du power-gamers från att försöka igen och igen.

1 Mångalen: Den vansinnige kastar av sig alla kläder och allt sitt lösöre, innan hon flyr till skogs som ett vilt djur. Hon äter sin föda rå och hörs yla mot månen om nätterna. Spelledaren övertar ansvaret för din rollperson tills du tillfrisknat.

2 Sjålaslav: Nu styr dina självsegenskaper helt över din rollpersons göranden och låtanden. Du får fortsätta att spela din rollperson, men måste underkasta dig tvingande egenskapstester i varje upptänklig situation, och agera därefter.

3 Inbillningssjuk: Du är övertygad om att du är en viktig person, i nivå med kejsaren. Därför glömmar du allt vad folkvett och hövlighet heter. Du anser dig oövervinnerlig. Tänk Don Quixote, eller låtsas att du är en föregångare till Napoleon.

4 Skogstokig: Du är inte värd någonting i dina egna ögon. Du gör dig av med allt ditt lösöre, lämnar hemmet vind för våg och söker dig ut i skogarna som eremit. Där lever du som en folkskygg fattiglapp tills du tillfrisknat. Med spelledarens tillåtelse kan du tillåtas spela din utfattiga rollperson själv.

5 Glömsk: Du gör allt för att förtränga skammen och glömma det som skett. Därför minskar dina färdigheter gradvis. Varje gång du misslyckas med ett färdighetsslag minskar värdet permanent med en poäng och du kan inte förbättra färdigheter eller egenskaper på något sätt. Alla värden återställs dock när du tillfrisknat.

6 Sinnesslö: Du är okontaktbar. En dreglande lallande fåne. Lämna över din rollperson i spelledarens händer tills du tillfrisknar.

Ibland går galenskap över av sig själv. Om du drabbas får du en chans att tillfriskna efter en dag. Du måste då testa passionen som utlöste tillståndet på nytt. Klarar du slaget har din rollperson övervunnit sinnessjukdomen och blir omedelbart sig själv igen.

Du får en andra chans att bryta galenskapen när en vecka gått och en tredje chans efter en månad. Därefter får du bara försöka en gång per år. Vanligtvis görs slaget då under vintervilan, när inga äventyr pågår.

Spelledaren kan också besluta att erbjuda den galne en extra chans om händelserna i spelet passar omständigheterna. Den kärleksranke kan finna vägen tillbaka till livet med hjälp av en kyss från sin älskade, den sorgtyngde får en extrachans när han hämnats sin fiende och så vidare.

Låt spelets dramaturgi och berättarglädjen avgöra.

ATT BOTA GALENSKAP

Den som besöker en barberare kan bli botad med kirurgi. Läkaren måste ha talangen Hantverkare (Barberare) och klara ett Händighetsslag.

Perfekt: Den vansinnige tillfrisknar redan nästa morgon utan bestående men.

Lyckat: Den vansinnige får en ny chans att bryta sig ur galenskapen, men behandlingen har tårt hennes kropp. Slå ett nytt passionsslag, men också ett extra slag för ålderssvaghet till följd av behandlingen.

Misslyckat: Behandlingen fungerar inte och patienten måste omedelbart slå ett extra slag för ålderssvaghet.

Fummel: Patienten drabbas av en ny galenskap.

— DEN FARLIGA KIRURGIN —

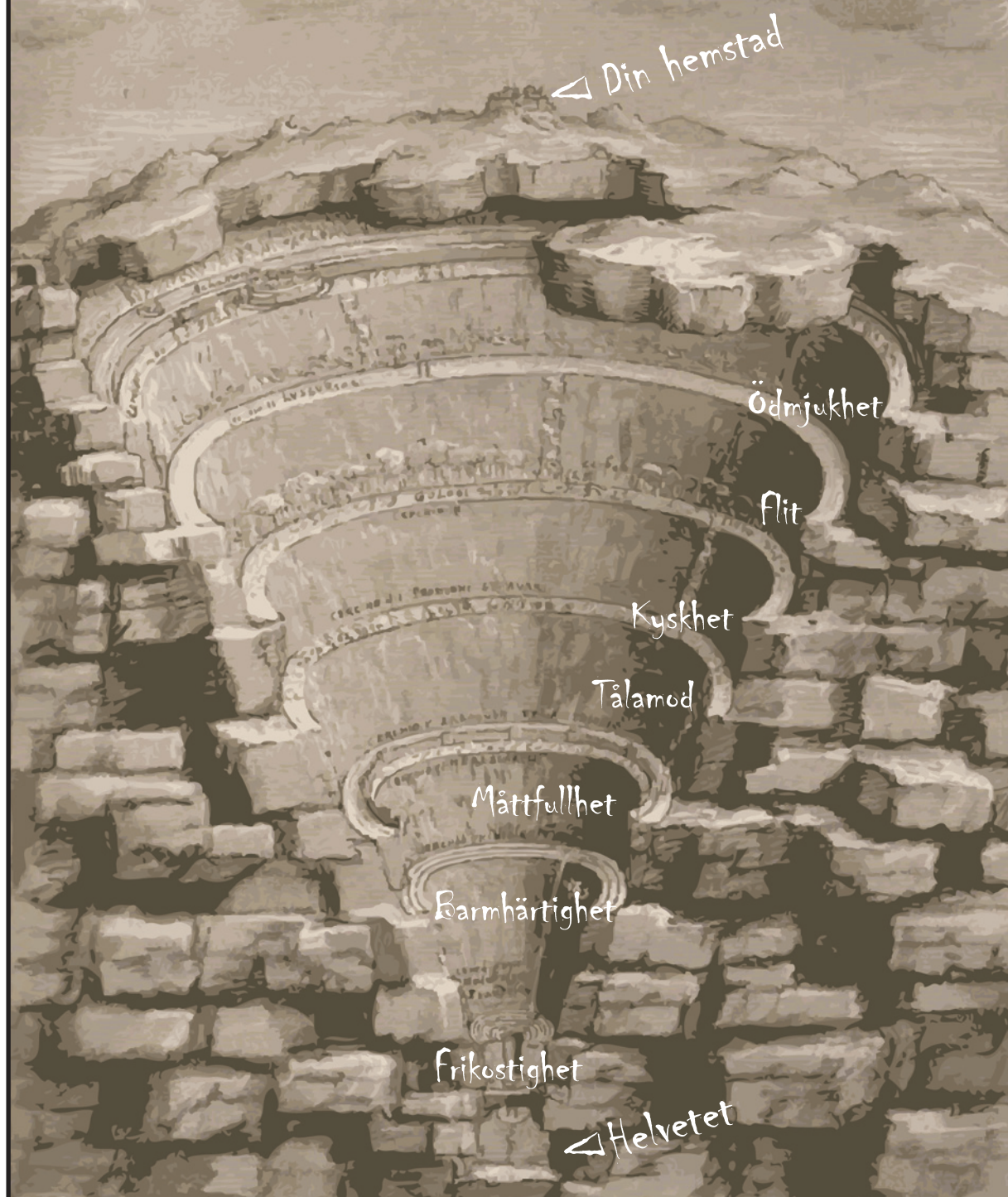
Kirurgerna i Fausts värld menar nog väl, men deras arbetsmetoder är ofta livsfarliga. Det är därför det är så riskfyllt att kureras galenskap med kirurgi.

Den vanligaste metoden går ut på att tappa kroppen på osunda vätskor. Det kan göras med blodiglar eller vassa föremål som punkterar kroppen på lämpliga ställen. Ofta med förblödning eller infektioner som följd.

En något mildare metod är att koppa den galne. Då placeras glödheta koppar i metall eller keramik på den vansinniges nakna hud. Tanken är att värmen ska suga ut galenskapen.

Som en sista åtgärd kan kirurgen också borra eller knacka hål på den drabbades skallben. Precis som i vår tid föreställer sig vetenskapsmännen att vansinnet sitter i huvudet. Håltagningen är ett försök att ventileras galenskapen.

SKÄRSELDEN



— SJÄLEN & LIVET EFTER DETTA —

Alla rollpersoner i Fausts värld kommer att dö, förr eller senare. När det sker kan du som en sista handling använda dina själs-egenskaper, för att avgöra var din rollperson hamnar efter jordelivet. Eller i alla fall var prästen säger att hon inväntar domens dag. Som bilden visar föreställer sig människorna att alla döda själar måste sjunka ner i Skärselden, innan de kan lyftas upp i Paradiset.

Skärselden ligger under jordskorpan. Därför hamnar din själ först i den översta kretsen. Där måste du testa din Ödmjukhet. Lyckas du har du befunnits värdig och upptas i Paradiset. Misslyckas du sjunker du till nästa krets, och måste testa Flit. Ett lyckat slag betyder återigen Paradiset. Ett misslyckande flyttar ner dig ett steg. Den som misslyckas med Frikostighet i sjunde kretsen slukas av Helvetets flammande ugnar.

Förr eller senare träffar alla den rätta. Men att få henne att älska dig, eller ingå äktenskap, kräver både tålamod och lidande. Det kan ta lång tid.

När din rollperson utvecklar varma känslor för någon annan utvecklar du passionen Kärlek (Person). Uppvaktandet sker i fyra steg. Slå slagen under vinterfasen.

SOLO: ÄLSKARENS ÄVENTYR

I Väck hennes uppmärksamhet med färdigheterna: Berömmelse eller Sånglek. Lyckas du är hon intresserad.

II Be att få uppvakta henne genom att slå ett Folkvett eller ett Hövlighet (beroende på hennes ställning).

III Visa dina ärliga avsikter genom att slå Kyskhets. Om Kyskheten segrar litar hon på dig. Annars har du visat dig för het på gröten och måste börja om från början.

IV Deklarera din kärlek genom att slå fram passionen och klara ett passionsslag med 2T6. Lyckas du är kärleken besvarad. Annars börjar du om. Modifiera passionsvärdet enligt följande:

- +1 för varje år uppvaktningen pågått
- +1 Karisma 13+ (+1 per poäng över 20)
- +1 Berömmelse 13+ (+1 per poäng över 20)
- +1 för varje mark hennes levnadsstandard medger
- +2 förbjuden kärlek
- +3 Du räddade henne från ett öde värre än döden
- +4 Hon räddade dig från dödsbädden

Du får fortsätta med nästa steg så snart så snart du klarat det föregående.

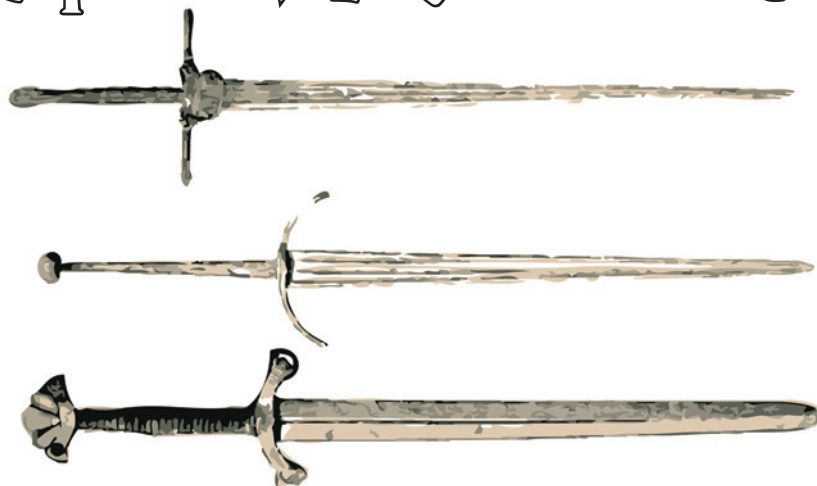
Om Soloäventyret spelas under vintervilan

måste du ta en paus i uppvaktandet så snart du misslyckas i ett steg. Du får fortsätta igen nästa år. Normalt sett slår du all tärningslagen under vintern. Men Älskarens Äventyr kan också inkluderas i ett vanligt spelmöte, om spelledaren så önskar.



I adelskretsar har romantiken utvecklats till en sport, adelsdamerna ger sina kavaljerer flera utmaningar. De ersätter då steg ett och kan pågå i årtal. Förlagan är naturligtvis riddaren Lancelot och Guenevere i Arthursagorna.

Kapitel V1: På liv & Död



Oftast kan ett spelmöte genomföras som ett okomplicerat samtal mellan spelarna och spelledaren. Några särskilda turordningsregler behövs inte så länge handlingen i spelet förflyter i långsamt tempo.

Men förr eller senare brukar det hetta till. Till exempel i en strid på liv och död.

Då behövs också mer detaljerade regler, snarlika dem som används i ett vanligt brädspel. Det hittar du i det här kapitlet.

VÄNDOR & OMGÅNGAR

Under en strid agerar alla i strikt turordning. Snabbast börjar. Därför är det bra om spelarna sitter bänkade i Snabbhetsordning runt spelbordet redan från början. Handlingen delas sedan in i korta segment som kallas vändor och omgångar.

När det blir din vända får du utföra en enkel handling. Det ska vara något som kan utföras i en handvändning, därav termen "vända". Exempel: "Jag springer fram ur skogen och svingar mitt svärd mot rövaren."

När alla (inklusive spelledaren) genomfört sina vändor har ni fullbordat en omgång. Då börjar turordningen om från början igen.

Trots att händelseförloppet hela tiden styckas upp i individuella vändor antas allt som händer under en omgång inträffa samtidigt. När det blir din tur att agera i en strid finns det ett antal saker du kan välja mellan:

Attackera: Du får röra dig lika många steg som din förflyttning och anfalla en motståndare som står högst en steglängd bort med ett närstridsvapen. Om du har ett avståndsvapen kan du attackera på större avstånd. Så fort du själv hamnar inom en steglängd från en motsändare måste du stanna. Notera denna enstegsregel, för den är viktig.

Avvakta: Du står över din vända och väntar på ett bättre läge. Du kan nu bryta dig in i turordningen vid ett senare tillfälle genom att slå Blick. Du får ett försök, och stjäla då initiativet från den som skulle ha agerat. Fördelen med att avvakta är att du kan välja exakt när din vända börjar. Nackdelen är att du kan försitta din chans att agera under omgången, genom ett misslyckat tärningsslag.

—STRIDER & TÄRNINGAR—

När du utkämpar en strid i Fausts värld är din rollperson oftast beväpnad med ett svärd, en yxa eller något annat medeltida vapen. Själv beväpnar du dig med en handfull tärningar — en T20:a och lika många T6:or som din slagstyrka anger.

När du agerar ska du slå alla tärningarna tillsammans och låta dem ligga kvar på bordet tills vändan är över. Slå dem inte en och en.

Många tärningsslag tenderar att dra ner på tempot runt spelbordet, och därför läser vi ut så mycket information som möjligt ur ett enda kast. Det är därför du inte får plocka upp tärningarna i handen direkt efter slaget.

T20:an och T6:orna används som grund i en stor mängd beräkningar under en strid, vilket du snart kommer att få se. Låt tärningarna ligga. Då flyter spelet bättre.

Springa: Du förflyttar dig dubbelt så många steg som din förflyttning. Du kan sprinta ännu fortare med ett lyckat Styrkeslag. Multiplicera då förflyttningen med tre. Du får inte anfalla någon och måste fortfarande stanna för enstegsregeln.

Vila: Du gör ingenting och återhämtar istället lika många poäng Tålighet som ditt Läskött anger – i bästa fall. Notera att den som valt att avvakta inte räknas som vilande.

ENVIG & NÄRSTRID

Låt oss titta på vad som sker, när två kämpar drabbar samman i strid. Oavsett om du anfaller en fiende eller blir anfallen själv används samma principer vid alla närstrider.

Ni gör upp med ett dubbelslag i **Envig**. Den som vinner får överhanden och skadar den andra med sin **Slagstyrka**.

Perfekt: Du träffar din fiende med full kraft och gör dubbel skada.

Lyckat (vinnare): Du träffar din fiende och gör vanlig skada.

Lyckat (förlorare): Det är du som blir träffad, men du fredar dig väl och får tillgodoräkna dig skölden innan skadan bestäms.

Oavgjort: Du och din motståndare är låsta i en oviss fäktningsmatch. Ingen skadas.

Misslyckat: Du träffar inte och lyckas inte heller skydda dig med skölden, när din motståndares hugg landar.

Fummel: Du tar full skada och har dessutom klantat dig rejält. Vad som sker beror på vilket vapen du använde.

Om du har fler än en motståndare kan du bli involverad i mer än en slagväxling under samma omgång. Och ju fler motståndare du har, desto svårare blir det att freda sig.

För varje extra motståndare på fiendesidan minskas ditt färdighetsvärde med -1, samtidigt som fiendens träffchans ökar med +1.

Övriga modifikationer:

Ryttare mot fotsoldat	+5/-5
Stående mot liggande	+5/-5
Tyngre vapen	+5/-0
Längre vapen	+0/-5

Exempel: Magda, Dirk och Isak slåss med samma knekt. Totalt får våra hjältar +2 på alla sina slag. Knekten måste modifiera sin Envig med -2 eftersom han är omringad.

Dirk har dessutom en hillebard och unyttjar vapnets längd. Under hans vända modifieras knektens färdighetsvärde med hela -7.

Dirk vinner slagväxlingen och gör 11 i skada på knekten med sin Slagstyrka. Skadan räknas av från fiendens Tålighet.

TÅLIGHET	(Sty+Sto)/2

SÅ MYCKET STRYK TÅL DU

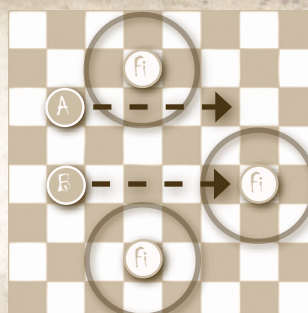
Rutorna ovan hittar du på ditt Pergament. De gör det lätt att hålla reda på hur mycket stryk du fått. Varje gång du blir träffad under en strid sjunker din Tålighet med så många poäng som fiendens slagstyrka anger.

När Tåligheten når noll är du medvetlös. Om du får dubbelt så mycket i skada som du tål är du död. Svårare än så är det inte att räkna ut skadan vid en vanlig träff. Oftast återhämtar du dig på några vändor.

— VEM SLOG VEM? —

Vid stora strider kan det bli rörigt att hålla reda på vem som står var. En lösning är att lägga ut ett schackbräde på spelbordet, och låta de stridande parterna representeras av spelmarkörer.

Schackpjäserna fungerar utmärkt som markörer. En ruta motsvarar nu en steglängd i spelvärlden. Då blir det lätt att se vem som kan slå vem, och när enstegsregeln träder i kraft.



Utan enstegsregeln skulle du obehindrat kunna springa förbi en fiende på en armlängds avstånd. Schackbrädet gör det lätt att se när regeln träder i kraft. I exemplet fastnar A i enstegsregeln. B kan fullfölja sin förflyttning.

Men om en enskild träff åsamkar dig lika mycket skada som din Storlek eller mer, då har du förlorat balansen och riskerar att falla. Du har drabbats av en knock.

Titta på din egen anfallstärning (T20:an). Visar den ett värde som är lika med eller lägre än din Smidighet? Då behöll du fotfästet. Var resultatet högre? Då ramlade du. Motståndaren kan också tvinga dig att retirera en steglängd, om hon föredrar det.

En knock kan inträffa även om du hade sköld och rustning som absorberade hela den fysiska skadan. Att slåss liggande är ett stort handikapp (+5/-5) och det krävs en hel vända samt ett lyckat Smidighetsslag att resa sig upp igen.

Den som knockas och faller av en häst tar ytterligare T6 i skada av fallet.

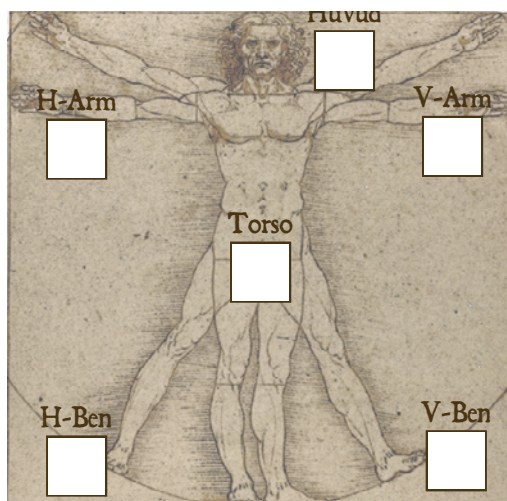
Exempel: Aj, aj, aj! Dirk slår 11 och hans motståndare 13 (träff). Dirk tar 18 poängs skada i huvudet, där hjälmen absorberar fem poäng av skadan. Bara de återstående 13 poängen dras av från Dirks Tålighet. Men ursprungsvärdet (18) är lika högt som Dirks Storlek. Med en Smidighet på 8 och ett eget T20-slag på 11 liggande på bordet tappar Dirk fotfästet.

DEN VITRUVIANSKA MÅLTAVLAN

När du träffar någon slår du ett antal T6:or för att avgöra hur allvarlig skada du åsamkat din motståndare. Hur många tärningar avgörs av din Slagkraft.

Summan av de prickar du ser är skadan din fiende fått, eller omvänt om du själv blivit träffad.

Men de enskilda T6:orna visar också var slaget landat. Använd den vitruvianska måltavlan. Du hittar den mitt på ditt Pergament. Den ser ut som en träffbild över människokroppen. Där är dina kroppsdelar numrerade från ett till sex enligt följande mall:



- | | | |
|---------------|---------------|---------|
| 1 HÖGER BEN | 3 HÖGER ARM | 5 TORSO |
| 2 VÄNSTER BEN | 4 VÄNSTER ARM | 6 HUVUD |

Den som träffar väljer var slaget tar, men får bara välja ett nummer som finns representerat bland sina skadetärningar.

Om T6:orna visar 1, 3 och 4 har du åsamkat fienden åtta poängs skada. Du kan då välja vänsterbenet, bålen eller högerarmen på din motståndare. Ett tips: Välj den kroppsdel som har minst rustning.

RUSTNINGAR & SKÖLDAR

Både rustningar och sköldar har ett skyddsvärde som räknas av från skadan, innan du minskar din Tålighet. Om du får en träff i huvudet och bär stålhelmet räknar du bort fem poäng från skadetärningarna.

En sköld skyddar hela kroppen. Men kom ihåg: Skölden räknas bara om du själv lyckades med ditt tärningsslag. Sköldar bärs som vapen, men kan aldrig användas offensivt.

ATT DRA BLANKT

Hittills har vi förutsatt att alla deltagare i striden försöker undvika att dräpa varandra. De brottas, armbågas, sparkas och slår med svärdens flatsidor för att fälla sina motståndare.

—VANLIGA DUSSINMOTSTÅNDARE—

För att spelledaren ska slippa föra detaljerade anteckningar om alla fienders Tålighet finns ett förenklat skadesystem. Då slipper du anteckna hur mycket skada oviktiga dussinmotståndare tagit.

Använd bara de detaljerade skaderegler för spelarnas rollpersoner och deras viktigaste motståndare. Alla andra fiender kan hanteras med det förenklade skadesystemet.

När en sådan bifigur får en träff måste hon övervinna skadan med sin Tålighet, som vid ett dubbelslag.

Exempel: En fiende med Tålighet 14 tar fyra i skada. Hon måste slå en T20 högre än fyra, men under eller lika med Tåligheten. Annars är hon utslagen. Dussinmotståndare dukar under omedelbart av ett Banesår.

Men även om denna typ av strid är vanligast finns det situationer när leken övergår till allvar. Då försöker kämparna döda varandra med blanka vapen, och detta kallas för att dra blankt.

Alla som bär ett vapen kan välja att göra det under sin vända i en strid. Annars förutätts striden pågå utan avsikt att döda. Att dra blankt påverkar stridsreglerna på två sätt:

- Du måste alltid lyckas med **Grymhet** innan du får dra blankt. Om du inte agerar i självförsvar.
- Reglerna för **Banesår** och **Blodvite** träder i kraft om du lyckas.

BLODVITE & BANESÅR

Om sårskadan som tränger in från en enskild träff med ett "blankt" vapen (genom rustning och sköld) är lika med eller högre än din **Styrka** har livet har börjat rinna ur dig på allvar. Kryssa då i rutan **Blodvite** på ditt pergament.

□ BLODVITE (Sty)

Så länge rutan är kryssad blöder du och förlorar 1T6 i **Tålighet** varje vända, minus det du eventuellt får tillbaka från ditt **Läkkött**.

Blodflödet måste stillas med ett lyckat slag i **Läkekonst** innan du får ta bort krysset. Det tar 1T6 vändor. Kom ihåg att du dör när du förlorat dubbelt så mycket som din **Tålighet**.

□ BANESÅR (Kar)

Bredvid blodvitesrutan finns ytterligare en kryssruta: **Banesår**. Den markerar du när skadan från en enskild träff blir lika stor som din **Karisma**. Nu är du döende.

Så länge banesårrutan är ikryssad kan du inte läka skador av egen kraft genom att vila. Du får inte avmarkera rutan förrän du fått kvalificerad vård.

För att få avmarkera banesårrutan måste du behandlas av en läkekunnig person med talangen **Hantverkare** (**Barberare**). Läkaren slår ett slag i **Läkekonst** och får försöka en gång per dygn.

Perfekt: Avmarkera banesårrutan.

Läkningen påbörjas omedelbart. Du återfår nu **Tålighet** en gång om dagen tills du är helt återställd.

Lyckat: Avmarkera banesårrutan.

Läkningen påbörjas omedelbart. Du återfår **Tålighet** en gång per vecka.

Misslyckat: Du förlorar ytterligare

1T3 i **Tålighet** och får inte avmarkera banesårrutan. Barberaren kan göra ett nytt försök att rädda ditt liv omedelbart.

Fummel: Som ett misslyckande, men nu förlorar du 1T6 i **Tålighet** och måste omedelbart slå ett extraslag för ålderssvaghet. Barberaren kan göra ett nytt försök att rädda ditt liv nästa dag.



SKYTTE & AVSTÅNDSVAPEN

Med ett avståndsvapen i dina händer räknas det alltid som om du dragit blankt. Vapnen avviker dessutom på flera andra punkter, och därför behandlar vi dem i ett eget avsnitt innan vi går vidare.

Du kan bara använda avståndsvapen om du står mer än ett steg bort från närmaste motståndare. Men därifrån kan du attackera obehindrat. Attacker med avståndsvapen görs alltid med enkelslag i färdigheten **Skytte**.

— BOKFÖRNING AV SKADOR —

Kryssrutorna på ditt pergament hjälper dig att hålla reda på hur många skadepoäng du tagit under en strid. Men eftersom lätta skador läks fort, och svåra skador förvärras av blodförlust kan du lätt hamna i en situation där du suddar och kryssar hela tiden. Därför kan det vara en god idé att använda glaspärlor eller andra markörer för att räkna skador. Metoden användes under speltesterarna av Fausts Manuskript.

Ställ en bräddfull skål med röda glaspärlor mitt på spelbordet. Varje gång en rollperson skadas tar hon en pärla per skadepoäng ur skålen och lägger på sitt Pergament.

När hennes skador läks lägger hon tillbaka lika många pärlor som sitt **Läkkött** i skålen. Först när hon får ett **Banesår** markeras skadorna med kryss på Pergamentet. Då kan samtliga pärlor återbörjas till skålen.

Slår du under eller lika med ditt färdighetsvärde har du träffat, och din motståndare skadas utan att kunna göra något åt saken. En perfekt träff gör dubbel skada.

Om din fiende har sköld får hon försöka skydda sig med ett eget enkelslag i Envig. Men bara om hon ser skottet komma och inte är upptagen i närstrid i skottögonblicket.

Pilbågar och en del andra avståndsvapen som inte kräver omladdning kan skjuta mer än en projektil under samma vända.

Men träffchansen försämras kumulativt med -5 för varje skott utöver det första. Dessutom måste du klara ett slag i Fingerfärdighet när du fiskar upp nästa pil ur kogret, för att hinna spänna bågsträngen en andra eller tredje gång.

Modifikationer vid skytte:

Målet utanför tredubbla räckvidden	-15
Målet utanför dubbla räckvidden	-10
Målet ligger utanför räckvidden	-5

Andra och tredje pilen	-5 och -10
Mörker eller dålig sikt	-5 till -10
Skytten siktade tålmodigt	+5†

† Slå Tålmod för att sikta.

RÄCKVIDD & PRECISION

Alla avståndsvapen har en räckvidd, som visar på vilka avstånd de är effektiva. Om ditt mål befinner sig inom räckvidden skuter du med normal chans. På längre avstånd minskar precisionen.

Du kan också sikta. Då avvaktar du och testar ditt Tålmod (istället för Snabbhet). Lyckas du får du öka din träffchans när skottet avlossas. Du väljer då själv när i omgången du skuter.

Om du skuter mot en fiende som befinner sig i närstrid blir det svårare att träffa rätt. Om träffen sker med ett ojämnt slag har du träffat fel kombatant. Låt slumpen eller

spelledaren avgöra vem som träffas av en sådan förlupen projektil. Pilar, kulor och andra projektiler räknas alltid som blanka vapen.

LÄTTA, TUNGA & LÅNGA VAPEN

Som du sett i några av exemplen väljer våra hjältar olika vapen, allt efter den situation som råder.

De vapen du kan skaffa till din första rollperson presenteras här i breda vapenklasser, där du lätt kan passa in de flesta vapentyper som användes under den historiska medeltiden.

En orientalisk kroksabel är mycket lik ett vanligt rakt riddarsvärd, till exempel. Den behöver inga egna regler.

Lätta vapen: Lätthanterliga och små vapen som kan bäras i vardagliga situationer, utan att väcka alltför stort uppseende.

I Fausts värld räknas du inte ens som beväpnad om du bara bär ett lätt vapen. Snarare som välutrustad.

Men alla andra vapen räknas som både tyngre och längre, om du bär lätt beväpning.

► **Dolk** Ett kort stötvapen med dubb-
eleggad klinga. När du slår skada med
en dolk räknar du bort alla ojämna
tärningar ur resultatet. Exempel:
Skadetärningarna visar 3, 4 och 4. Men
skadan blir bara åtta.

► **Knölpåk** En enkel klubba av trä eller
en vandringsstav. Det kan till och med
röra sig om en kraftig käpp du hittat i
naturen. Rustningar skyddar dubbelt
mot knölpåkar. Normal skada.

► **Värja** Värjan är ett svärd med tunn
klinga. I en otränad hand är den inte
farligare än en dolk. Räkna bort alla
ojämna tärningar från skadan.

— BEVÄPNA DIG GÄRNA TILL TÄNDERNA —

Till en strid kan du bära med dig ett tungt eller långt vapen (kan bäras på ryggen), två vardagliga vapen (som ryms i bältet) samt tre lätta vapen. Du antas kunna bära allihop samtidigt. Men oavsett hur välbeväpnad du är kan du maximalt hålla ett vapen i varje hand under stridens gång, och du får aldrig slå med mer än ett vapen i taget. Så varför ska man då bära mer än ett vapen?

Med ett enhandsvapen i varje hand kan du växla mellan olika anfallstekniker under en och samma omgång, utan att ödsla din vända på att dra ett vapen ur bältet. Kom ihåg att du kan bli involverad i fler slagväxlingar under en och samma omgång. Den vanligaste kombinationen är svärd och sköld. Det ger dig en möjlighet att tillfoga fienden svåra skador, samtidigt som du kan freda dig effektivt.

Har du har talangen Fäktare är värjan nästan lika dödlig som ett svärd. Då gör du full skada med vapnet. Värjan kan dock inte hugga av ett annat vapen som svärdet kan, och den räknas fortfarande som både kort och lätt.

► **Tornersköld/Bucklare** Vid resultatet Lyckat (Förlorare) skyddar denna lätta sköld lika många poäng som din lägsta skadetärning visar.



Vardagliga vapen: Dessa vapen plockas bara fram vid jakt eller strid. De väcker olust om de bärs i fel sammanhang. Som om du skulle möta någon med gevär i handen i den verkliga vardagen. Du får -5 på Folkvett och Hövlighet när du uppträder beväpnad.

► **Hjälmkrossare** En kortskaftad klubba vars metallhuvud försetts med vassa spikar eller flänsar. Vapnet kallas ibland för kyrasshammare, och är konstruerat för att fläka upp hjälmar. Om du träffar din fiende i huvudet med en hjälmkrossare räknas skadan som penetrerande.

► **Krigarsköld** Vid resultatet Lyckat (Förlorare) skyddar riddarskölden lika många poäng som din högsta skadetärning visar.

► **Papegojhammare** Tänk dig en hammare med en lång spik på huvu-

det. Den liknar faktiskt en papegoja. Vapnet gör samma skada som en dolk, men penetrerar i gengäld alla kända rustningar.

► **Spjut** Ett spjut är en vass järnspets fäst på en stötstång. Spjutet räknas som ett långt vapen, men skadan hanteras som dolkens. Räkna bort alla ojämna skadetärningar. Spjutet kan penetrera ringbrynjor.

► **Svärd** Riddarens traditionella vapen behöver ingen närmare beskrivning. Vapnets styrka är hållbarhet och vass egg. Om en svärdsman uppnår ett oavgjort resultat mot en fiende beväpnad med ett enklare vapen så har det andra vapnet knäckts. Utgå från att alla andra vapentyper än svärdet har skaft eller andra bärande delar tillverkade av bräckligt trä.

► **Yxa** En yxa är precis vad det låter som. Den är särskilt effektiv mot sköldar. Vid ett oavgjort resultat krossar den alltid fiendens sköld.

Krigsvapen: Vissa vapen är renodlade krigsredskap. De väcker alltid olust. Tänk dig att du möter någon beväpnad med en kulspruta på väg till skolan eller jobbet. Du får -10 i Folkvett och Hövlighet när du uppträder rustad för krig.

► **Bastardsvärd** Ett bredbladigt svärd av normallängd med extra långt handtag. Vapnet kan svingas med en eller två händer och räknas antingen som ett svärd eller ett långsvärd, beroende på hur du greppar det. Om du saknar talangen Fäktare fumlar du på både ett och tvåor med ett bastardsvärd.

— FUMMEL OCH OAVGJORDA RESULTAT —

Förutom den perfekta träffen, som alltid gör dubbel skada, finns det två resultat du ska vara särskilt uppmärksam på i en strid: Fummel och oavgjort.

Många vapen som svärd och yxor, har särskilda effekter som bara utlöses vid ett oavgjort resultat. Studera dem noga om du vill minnmaxa dina chanser att vinna en strid. Alla vapen i Fausts Manuskript har både för- och nackdelar.

I en strid innebär ett fummel alltid att du missar ditt mål. Men många vapen har särskilda fummel-effekter angivna i sin beskrivning. Det gäller till exempel Morgonstjärnan.

Om du fumlar med arkebusen eller handkanonen, de två primitiva krutvapnen som finns i Fausts värld, har vapnet exploderat. Skytten tar skada som om hon träffats av sin egen kula och vapnet förstörs omedelbart.

► **Hillebard** När ett tungt yxhuvud med spetsig stötklinga fästs på en lång stång blir det en hillebard. Vapnet kräver talangen Pikenerare. Annars fungerar det som ett spjut. Hillebarden måste hur som helst svingas med två händer. Du väljer själv om du vill dra fördel av vapnets längd eller tyngd.

► **Morgonstjärna** Det här är ett stål-klot med vassa spikar, fäst i en kedja. Du greppar vapnet runt ett handtag vid kedjans slut. Sköldar erbjuder inget skydd mot en fiende beväpnad med ett sådant stridsgissel. Men vapnet är oberäkneligt. Fumlar du har du träffat dig själv.

► **Pik** Tänk dig ett spjut som är flera manslängder långt. Det är ett långt och tungt vapen, som måste hållas med två händer. Ryttare får ingen bonus mot fiender med pik. Utan talangen Pikenerare räknas vapnet som ett spjut.

► **Riddarsköld** Vid resultatet Lyckat (Förlorare) skyddar riddarskölden lika många poäng som din högsta skadetärning visar. Riddarsköldar kan aldrig förstöras av yxor eller andra vapen.

► **Ryttarlans** Denna lans kan bara användas från hästryggen och räknas som ett långt vapen. Eftersom du samtidigt får en extrabonus när du sitter till häst kan du attackera fotsoldater med upp till +10 i Envig. Men lansar är sköra. Om du slår ett ojämnt slag med skadetärningarna har vapnet knäckts vid attacken. Den gör då normal skada, och blir sedan obrukbar. Lansen kräver talangen Lansjär för att komma till sin rätt. Utan talang fungerar den bara som ett spjut.

► **Tornerlans** Tornerlansen saknar spets, är ihålig och bryts lätt. Vapnet är avsett för sport. Tornerspel närmare bestämt. Den kan aldrig användas för att dra blankt. Om du slår ett ojämt slag med dina skadetärningar har du knäckt den sköra lanssen.

► **Långsvärd** Ett långsvärd har längre klinga än ett vanligt svärd och måste greppas med dubbelhandsfattning. Det kan därför inte användas från hästryggen eller med en sköld. Men det räknas som ett tungt vapen och fungerar i övrigt som ett vanligt svärd.

► **Stridsyxa** Den tveeggade stridsyxan har längre skaft än en vanlig yxa. Den greppas alltid med två händer. Vapnet kan inte användas från hästryggen eller med en sköld. Men den räknas som ett tungt vapen och fungerar i övrigt som andra yxor.

AVSTÅNDSVAPEN

Pilbågar och armborst kan avlossas från tryggt avstånd. Vilken sort du väljer är en smaksak, och de flesta skjutvapen betraktas som vardagliga vapen. Räckvidden som anges är den korta räckvidd där du skjuter med full träffchans. Den absoluta maxräckvidden (om du lobbar iväg projektilen i en båge) är tio gånger den korta räckvidden.

► **Armborst** Armborstet består av en båge som fästs horisontellt över en gevärslignande stock. Det gör 3T6 i skada och har en räckvidd på 36 steg. För att ladda en ny pil måste du spendera minst en vända och slå Fingerfärdighet. Misslyckas du måste du spendera ytterligare vändor för att ladda om. Fortsätt tills du lyckas. Max ett skott varannan vända, således.

—HUR MAN BÄR SIG ÅT FÖR ATT DRUNKNA—

Den som hamnar i vattnet måste testa Smidighet varje vända för att hålla sig flytande. Modifiera med -1 för varje enskild utrustningsdetalj du bär. Vid ett misslyckande sjunker du.

Om du har talangen Simmare kan du även förflytta dig i vattnet, under förutsättning att du håller dig flytande. Dessutom behöver du aldrig slå några slag i okritiska situationer. Bara i strömt vatten eller om du är belastad.

Den som sjunker under vattenytan tar 1T3 i skada varje vända. Drunkning och kvävning kan aldrig orsaka Banesår eller Blodvite. Men så länge du simmar eller sjunker kan du heller inte vila och återhämta andan.

Om din rollperson blir medvetslös i vattnet tar hon 1T6 i skada varje vända. Men då slappnar du å andra sidan av och läker varje vända, så den effektiva skadan är 1T6 - (Läkkött).

► **Arkebus** För att avlossa denna föregångare till geväret tänder du en lunta som fälls ner i krutfånet när du kramar avtryckaren. Vapnet kräver två händer, gör 2T6 i skada och har en räckvidd på 24 steg. Den laddas som armborstet, men kräver både Fingerfärdighet och Tålmod. Kulorna penetrerar alla rustningar. Vid ett fummel exploderar vapnet och ger skytten 2T6 skada.

► **Båge** Pilbågar är svårare att använda än armborst, men lättare att ladda. En vanlig båge gör 3T6 i skada, och räknas som ett lätt vapen. Du tar bort alla ojämna tärningar från skadan. Räckvidden är 24 steg. En pilbåge blir skjutklar så fort du lagt en ny pil på strängen. Det kräver bara Fingerfärdighet och du kan skjuta fler pilar samma vända.

► **Handkanon** En mynningsladdad pistol med kraftig pipa. Den liknar faktiskt en liten kanon, men greppas med bara en hand. Vapnet gör 2T6 i skada och har en räckvidd på 12 steg. Kulorna penetrerar alla rustningar. Handkanonen laddas lika långsamt som ett armborst. Men förutom Fingerfärdighet måste du också lyckas med ett test i Tålmod innan vapnet är skjutklart. Vid ett fummel exploderar handkanonen. Skada: 2T6 på skytten.

► **Kastvapen** Nästan alla vapen kan slungas iväg som improviserade kastvapen. De gör då samma skada som en dolk och räckvidden är lika med din förflyttning. Använd din egen Slagstyrka. Men om du har talangen Knivkastare kan du kasta spjut eller yxa med full skada. Räckvidden fördubblas till två gånger din förflyttning.

Naturligtvis kan du då också kasta knivar med dubbel räckvidd. Men kniven gör aldrig mer skada än en dolk.

► **Långbåge** Långbågen är en kraftigare variant av pilbågen. Du måste ha talangen Bågskytt för att dra nytta av dess fördelar. Den gör då 3T6 i skada utan reducering och räckvidden blir 36 steglängder.

► **Slunga** Ett enkelt vapen som varit populärt sedan David besegrade Goliat. Det kräver talangen Knivkastare för att kunna användas över huvudet taget. Använd din egen Slagstyrka, men räkna bort alla ojämna skadetärningar. Räckvidden bestäms av din Styrka. Rustningar och sköldar skyddar dubbelt mot slungstenar. Vapnet kan emellertid tillverkas av en vanlig läderrem, och ammunitionen är helt gratis. Bara att plocka från marken.

PENETRERING

Ett flertal vapen är penetrerande. Det betyder att de är extra effektiva mot vissa sorters rustningar, när du dragit blankt.

Ett penetrerande vapen kan då tränga igenom en rustning utan att skadan reduceras.

Om den totala skadan blir högre än skyddsvärdet, absorberas ingenting av skadan. Allt tränger igenom.



— ELD & BRÄNSKADOR —

Stark hetta och stora bränder kan skada eller döda din rollperson. Eld ger skada varje vända. Hur mycket beror på brandhårdens storlek. Den som faller in i en vanlig lägereld får en poängs skada varje vända hon är dum nog att ligga kvar. En rollperson som fångats i ett brinnande hus tar 1T3 i skada varje vända. Ett flammmande häxbål gör minst 1T6 i skada per vända. Lek inte med elden.

Skadorna noteras varje gång det blir din tur att agera, och de läker precis som vanliga sårskador. Eld och flammor kan orsaka Banesår, men aldrig Blodvite. Precis som i vanlig strid måste en enskild skada (under samma vända) göra mer skada än din Karisma för att du ska få ett Banesår av hettan.

När offret bär flera lager rustning måste träffen tränga igenom hela det totala skyddsvärdet för att penetrera.

Spjutet är ett penetrerande vapen, förutsatt att fienden bär ringbrynja. Så vad händer då om motståndaren bär stålplåtar utanpå sin ringbrynja?

I dessa fall utgår du från det kraftigaste rustningslagret (som alltid förutsätts sitta ytterst). Spjutet räknas inte som penetrerande i detta fall. Om fienden däremot bär ringbrynjan ovanpå läder, blir spjutet penetrerande igen. Flera lager rustning i olika enklare material kan alltså ge ett bättre skydd ibland.

SPECIALATTACKER

Skickliga kämpar kan använda olika tekniker, för att förbättra sina chanser i olika situationer. När det blir din tur att agera får du välja att utföra en sådan specialattack. Den ersätter då den vanliga attacken.

Fint Du slår mot fiendens vapen. Om du vinner slagväxlingen och samtidigt slår högre än fiendens skadeslag har du slagit vapnet ur hennes händer. Det landar 1T6 steg bort i en riktning som du bestämmer. Du gör ingen skada.

Kavallerichock Om du sitter till häst och möter en markbunden fiende modifieras Envig med +5/-5. Samtidigt kan du:

- Sporra hästen genom att slå **Kavallerist+Ryttarkonst** = Du får använda hästens slagstyrka istället för din egen under den kommande slagväxlingen.
- Använda en lans mot din fiende, om du har talangen **Lansiär**. Metoden fungerar bäst om du lyckats sporra hästen.

Nävar/Livtag Du kan slå helt utan vapen, men måste då reducera din Slagstyrka med en tärning och kan aldrig dra blankt. Använd Smidighet som färdighetsvärde. Möter du en beväpnad fiende räknas hennes vapen automatiskt som både tyngre och längre än dina händer, oavsett vilket vapen hon bär.

Parad Du går på defensiven och måste öronmärka en av dina skadetärningar, som nu blir en extrasköld (använd en T6:a med avvikande färg). Om du vinner slagväxlingen räknas denna tärning bort helt från skadan. Vid Lyckat (förlorare) räknas den udda skadetärningen precis som en sköld. Notera att denna effekt då adderas ovanpå den vanliga skölden.

ÖDESLOTTER I STRID

Som nämnts tidigare kan du få användning för dina Ödeslotter när det hettar till. Ju fler du har, desto större är dina chanser att slingra dig ur en riktig knipa.

Om du har obrukade ödeslotter kan du när som helst använda dem istället för att förlita dig på dina vanliga egenskaps- eller färdighetsvärden. Precis som när du köpet talanger måste du satsa ett antal ödeslotter innan du slår tärningen. Det antal du satsat blir nu ditt färdighetsvärde.

Exempel: Isak har hamnat i fogdens snara och knektarna står i begrepp att hänga honom.

Maria: Kan jag skjuta av repet med en pil?

Sara: Ja, men bara med en perfekt träff.

Magda är en usel i Skytte, men har samlat på sig 27 ödeslotter. Hon lägger en pil på strängen och satsar allihop. Alla slag på 13 och uppåt kommer nu att vara perfekta träffar. Magda slår 15 och repet går av.

—GIFT & BRYGGDER—

Den som tömmer en giftbägare behöver bara veta två saker: Hur många doser fick jag i mig och hur starkt var giftet? Giftstyrka mäts på en skala från 1-20. Du måste övervinna varje dos i ett dubbelslag mot din egen Storlek. Om du förlorar slagväxlingen tar du giftstyrkan i skada, om du vinner tar du halv skada. Ett vapen kan bstrykas med en dos. Gift orsakar inte Banesår eller Blodvite.

I Fausts värld finns också apoteksdekokter och häxbryggder. De fungerar på ett liknande sätt, även om de inte skadar din rollperson när hon dricker dem. Men bryggder och dekokter måste också övervinna din Storlek med sin styrka för att få effekt, trots att du imundigar dem frivilligt. Ju större du är desto motståndskraftigare blir du. Så dricker du en helande bryggd vill du helst misslyckas med Storleksslaget.

Apotekare är inga trollkarlar men bryggderna de kokar med talangen Skolad (Apotekare) kan vara nästan lika kraftiga som en häxas trolldrycker. Om du har apotekartalangen kan du ägna din vinterfas åt att framställa en egen dekokt under vintern.

Att koka brygder tar lång tid, och hanteras som ett vanligt soloäventyr. Om du försöker dig på samma sak under ett vanligt äventyr tar processen lika många arbetsdagar som brygdens styrka.

Ett lyckat Låshuvud ger dig rT6 doser från ett av recepten nedan. Styrkan på din bryggd bestäms av det värde du slog med T20:an när du testade Låshuvud.

För varje dos som sväljs eller intas på annat sätt måste offret väga sin Storlek mot dekoktens styrka.

VÄG DIN STORLEK MOT GIFTSTYRKAN

Perfekt: Du påverkas inte alls.

Lyckat (Vinnare): Du tar halva giftstyrkan i skada, men brygder påverkar dig inte.

Oavgjort: Samma som ovan.

Lyckat (Förlorare): Du tar hela giftstyrkan i skada. Brygder verkar men med halv varaktighet (om de har varaktighet).

Misslyckat: Full skada från gift. Brygder verkar med full varaktighet.

Fummel: Gifter och brygder verkar med dubbel skada respektive dubbel varaktighet.

SOLO: APOTEKARENS ÄVENTYR

ALRUNAS är en potatisliknande rotväxt, som påverkar fruktsamheten. Den som äter en kokt alrunerot förbättrar alla slag på barnsängstabeln med +1 (se kapitel VIII), om brygden gör verkan.

BELLADONNAS droppas i ögonen och varje droppe motsvarar en dos. Örtsaften låter dig se in i framtiden, enligt sägnen. Spelledaren avgör vilka syner du ser, när du använder extraktet på detta sätt.

LÄKANDE SALVAS kan strykas direkt på ett öppet sår, och läker alla skador. Radera ett skadekryss för varje dos som gör verkan. Effekten är omedelbar och permanent.

MALÖRTEN kokas till ett gift som kan blandas i mat eller strykas på ett vapen. Max en dos per vapen. I mat eller dryck kan du blanda flera doser. Offret får då testa sin Måttfullhet under måltiden. För varje misslyckat slag sväljer hon en dos. Malörten har en bitter smak. Om mer

än en dos blandas i samma maträtt kan offret upptäcka den starka smaken redan vid första ruggan, och undvika giftet. Slå Blick. Smakan kan maskeras av en skicklig kock.



MANDRAGORAS ger ett kärleksrus.

Den som påverkas utvecklar passionen Kärlek för den hon delade bägaren med. Nästan som Tristan och Isolde. Värdet på passionen blir detsamma med dekoktens styrka. Varaktigheten är lika många timmar.

MOTGIFT En universalmedicin som reducerar giftstyrkan hos alla andra brygder med sin egen styrka. Ett motgift verkar utan att du behöver övervinna din Storlek. Antas fungera mot alla gifter och brygder.

VALERIANAS Av vänderoten kan man koka ett starkt sömnmedel. Den som påverkas av brygden faller omedelbart i djup sömn och sover lika många timmar som dekoktens styrka.

Kapitel VII: Böner & Besvärjelser

Människorna i Fausts värld ser mirakel varje dag och magi är en del av deras vardag.

När vi talar om magi i Faustreglerna skiljer vi på Bön, Häxkonst och Svartkonst.

Alla som utövar någon av dessa konster kallar vi för magiker.

Bön: Den som ber en bön vänder till Gud om hjälp.

En from bedjare betraktar sig som Guds lydiga redskap, när hon utför mirakel.

Hon använder Hövlighet som färdighetsvärde.

Häxkonst: Häxan varken ber eller besvärjer. Hon blandar trolldrycker, salvor och andra magiska smörjelser med sina händer som arbetsredskap.

Hennes kunskaper kommer från nedärvt klokskap, hantverksskicklighet och träget övande framför kitteln. Hon använder Låshuvud för att väva sin trolldom.

Svartkonst: Besvärjaren ber inte om hjälp. Hon köpslår med sin själ som insats.



Motparten är en djävul, demon eller ande. För att kontakta dylika väsen krävs trollformler, som måste läsas i rätt ordning.

Ofta kräver svärjandet särskilda ingredienser för att locka motparten till de levandes värld.

Svartkonstnären nyttjar Intriger för att överlista andarna.

MAGINS HEMLIGHET

Ingen har någonsin kunnat förklara vad magi är på ett tillfredsställande sätt.

Den pulserar i ditt blod som en levande energi och

med rätt teknik kan den även bindas i döda ting.

Magikerns uppgift är att forma dessa krafter och rikta dem mot det objekt som ska förtrollas. Objektet kan vara ett föremål såväl som en person.

När vi mäter magisk kraft i spelet gör vi det i form av poäng. I brist på ett bättre namn kallar vi dem kort och gott för **Kraft** och **Trollkraft**. När du ber en bön, läser en besvärjelse eller kokar en trollbrygd frigör du Trollkraft. Hur mycket du lösgör avgör vilken effekt din besvärjelse får.

—MAGINS URSPRUNG—

Människorna i Fausts värld har många teorier om varifrån de magiska krafterna kommer, och vad de består av. Den vanligaste förklaringen är biblisk.

Uppenbarelseboken säger: "Ormen från urtiden, han som kallas Djävul och Satan, han som förför hela världen, han störtades ner på jorden och hans änglar störtades ner med honom." (Johannes Uppenbarelse 12:9)

Trolldomen kom till de dödligas värld när Lucifer och hans upproriska änglar tog sin tillflykt till Underjorden. Människorna vet att magin sipprar ut ur Helvetet, som ligger någonstans under deras fötter. Men det är också övertygande om att några av de fallna änglarna fastnade på vägen dit. De sägs befinna sig i Skuggriket mellan himmel, helvete och jordeliv. Där finns också magiska krafter åtkomliga för människorna.

Alla förutsätts ha en Kraft på ett. Det betyder att oavsett vem du är eller var du befinner dig kan du alltid lösgöra upp till 1T6 i Trollkraft ur din närmaste omgivning.

Men den som har någon av talangerna Besvärjare (Magi) kan sätta större mängder energi i rörelse än en talanglös amatör.

SÅ RÄKNAR DU UT DIN KRAFT

Så snart du bemästrat en av de tre magiska talangerna använder du följande formler för att beräkna din inneboende Kraft:

Bön: (Tålmod + Ödmjukhet) / 10

Häxkonst: (Vällust + Grymhet) / 10

Svartkonst: (Högmod + Vrede) / 10

Resultatet är det antal T6:or du slår för att avgöra hur mycket Trollkraft du sätter i rörelse när du kastar en besvärjelse. Om du lär dig mer än en variant av Besvärjare (Magi) använder du alltid det minst förmånliga räknesättet, för att beräkna din Kraft.

Kraft är magikerns svar på krigarens Slagstyrka. Trollkraften är summan av de sexsida tärningarna du slog, och kan jämföras med den skada en krigare gör.

Precis som färdigheten Envig "släpper lös" din Slagstyrka över fienden i närstrid måste du slå ett färdighetsslag när du ska frigöra magisk Kraft och förtrolla ett objekt. Graden av framgång påverkar hur mycket Trollkraft du har tillgång till.

Vad du sedan kan göra med dina besvärjelser framgår av de formelsamlingar du hittar på nästkommande sidor. Bönrabblare, Häxor och Svartkonstnärer har många besvärjelser till sitt förfogande. De återges i listform.

Här ovanför hittar du ett exempel på en besvärjelse från en svartkonstnärs grimoir. Du känner säkert igen den från sagorna. Notera också att vi säger besvärjelser, även när vi talar om häxkonster eller böner.

Paddförvandling: Du kan förvandla en levande varelse till padda. Men först måste besvärjelsens Trollkraft övervinna objektets Storlek. Om den Trollkraft du släppt lös över ditt offer övervinner hennes storlek förändras hon omedelbart till en värtig padda. Alla hennes fysiska egenskaper får värdet 1, så länge besvärjelsen varar. Minnen och själsliga egenskaper förändras inte. Vad nu en padda har för glädje av sådant.

Att kasta besvärjelser och läsa böner kan förefalla svårt i början, men allt du behöver göra är att hålla reda på tre enkla tumregler. De presenteras här. Först en kort sammanfattning.

Innan du utslungar en besvärjelse måste du bestämma vem du ska rikta den mot. Objektet för din förtrollning kan vara en annan person, du själv eller ett föremål i din närhet. I vissa fall kan objektet vara mer abstrakt som ett område eller en areal.

För det andra måste du räkna ut hur långt bort objektet befinner sig och för det tredje hur länge du vill att besvärjelsen ska verka. Både räckvidd och varaktighet förbrukar Trollkraft innan besvärjelsen når fram. De kraftpoäng som till sist återstår utgör besvärjelsens faktiska styrka. Här följer de tre stegen:

1 Slå en T20 mot ditt färdighetsvärde och kasta så många krafttärningar som du kan och vågar använda. Maxantalet T6:or bestäms av din Kraft, men du måste inte använda alla. Hur mycket Trollkraft du lösgör beror på graden av framgång.

Perfekt: Du frigör dubbelt så starka krafter som vanligt. Du slår det angivna antalet T6:or men multiplicerar prickarna med två. Det är din Trollkraft.

Lyckat: Du lösgör lika mycket Trollkraft som antalet prickar på T6:orna.

—SKUGGRIKET—

Skuggriket är inte en vanlig plats. Enligt Sfolktron är det en hemlig värld som existerar parallellt med de dödligas. Ibland flyter de två verkligheterna samman. Särskilt ofta tycks det ske på ödsliga platser, under dygnets mörka timmar, i svåra stormar och i fullmånens sken. Skuggriket är inte bara en ond värld i vanligt folks ögon. Det är också sagornas värld och älvornas rike.

Där finns: Alver, Alfer, Enhörningar, Djävlar, Dvärgar, Drakar, Gripar, Hamnskiftare, Huldoror, Irrbloss, Jättar, Lindormar, Mantikoror, Spöken, Troll, Ulvar, Vittoror, Vättar och Älvor. Eller snart sagt vilka sagoväsen som helst. Tänk Älvornas rike. Tänk på Arthursagorna. I Skuggriket finns förklaringen till många mystiska fenomen, som inte ens kyrkans präster begriper sig på.

Misslyckat: Du frigör samma mängd Trollkraft som vid ett lyckat resultat men besvärjelsen får ingen effekt. Istället har du drabbats av en Malör. Mer om vad det innebär nedan.

Fummel: Samma som ett vanligt misslyckande. Men du frigör dubbelt så mycket Trollkraft. Malören blir allvarigare.



2 Räckvidd. Om objektet befinner sig på avstånd måste Trollkraft spenderas för att nå fram. Besvärjelser kan riktas mot objekt utom synhåll, men magikern måste då veta exakt var objektet befinner sig.

► **0** Magikern måste vidröra det objekt som ska förtrollas. Sig själv till exempel. I närstrid måste du vinna en slagvaxling på sedvanligt sätt för att röra fienden.

► **1** Besvärjelsen når lika många steglängder som antalet prickar på din högsta Krafttärning. Om du spenderat två i Trollkraft får du även räkna med den näst högsta tärningen, och så vidare.

► **5** Besvärjelsen når lika många fjärdingsvägar som antalet prickar på din högsta Krafttärning. Om du spenderat tio i Trollkraft får du även räkna med den näst högsta tärningen, och så vidare.

► **20** Magikern kan rikta besvärjelsen mot ett valfritt objekt, så länge de befinner sig i samma grevskap.

► **25** Magikern kan rikta besvärjelsen mot ett valfritt objekt, oavsett var i världen det är placerat.

3 Varaktighet. En besvärjelse varar bara i bråkdelen av en sekund, om du inte spenderar Trollkraft på dess varaktighet. Vissa besvärjelser (en åskvigg från himlen exempelvis) kallas för ögonblickliga och fungerar ändå. Alla annan magi måste förses med en varaktighet för att verka.

► **0** Besvärjelsen varar i ett ögonblick som är för kort för att mätas eller uppfatta. Fungerar bara på ögonblickliga besvärjelser.

► **1** Besvärjelsen varar lika många vändor som antalet prickar på din högsta krafttärning. Om du spenderat två poäng Trollkraft får du räkna med den näst högsta tärningen, och så vidare

► **5** Besvärjelsen varar lika många timmar som antalet prickar på din högsta krafttärning. Vid tio poäng får du räkna med den näst högsta tärningen, och så vidare.

► **20** Varaktigheten är en dag per prick på din högsta krafttärning.

► **25** Varaktigheten är ett år per prick på din högsta krafttärning.

► **30** Besvärjelsens effekt blir permanent och kan bara brytas under speciella omständigheter.

— VÄLJ RÄTT PLATS —

Vissa platser är mer lämpade för magi än andra. I befolkade områden som byar eller städer minskas alla magikers Kraft, vilket gör trolldomen helt otillgänglig för alla som saknar talangen Besvärjare (Magi) i en eller annan form. Andra platser har en ständigt närvarande kraft som adderas till trollkraften som en bonus på varje enskild krafttärning så att +1 blir 1T6+1, 2T6+2 eller 3T6+3.

MAGISKA PLATSER:

Städer	-3
Byar	-2
Befolkade trakter	-1
Ödliga och obefolkade trakter	+0
Gravplats, tempelruin	+1
Kyrka eller helig lund	+2
Särskilda platser	+3

Den Trollkraft som återstår när besvärjelsen försetts med räckvidd och varaktighet utgör dess faktiska magiska styrka.

EXEMPEL: Isak har slagit sönder en trollspiegel som tillhör drottningen i slottet Dornröschen. Nu sitter han och skryter om sina bedrifter på värdshuset, ovetande om att drottningen fortfarande kan se honom med hjälp av skärvorna från spegeln.

Drottningen har färdighetsvärde 22 och Kraft 5. Hon uttalar en Paddförvandling över tjuven. Det är nio fjärdingsvägar från slottet till värdshuset. Drottningen spenderar tio poängs Trollkraft på räckvidd, och tio på varaktighet. Sedan kastar hon tärningarna.

T20:an visar 18. Ett perfekt slag. Krafttärningarna visar 3, 4, 5, 5 och 6. Dubblat till en Trollkraft på 46.

Besvärjelsen når elva fjärdingsvägar och kommer att vara i lika många timmar om den fungerar. Det återstår 16 i Trollkraft, som måste övervinna tjuvens Storlek för att besvärjelsen ska verka. Isak måste slå över 16 på sin T20:a, men under Storleken som är 11. Nästan en omöjlighet. Bara ett perfekt slag kan rädda honom. Säg "Kvack!" till publiken Isak.

UTBRÄNDHET & BRÄNNVIDD

Alla magiker har en övre gräns för hur mycket trollkraft de kan kanalisera i en och samma besvärjelse. Vi kallar den Brännvidd. Om magikern överskrider gränsvärdet drabbas hon av utbrändhet. Varje överskjutande poäng ger ett poäng i skada. Utbrändhet kan aldrig ge dig Banesår eller orsaka Blodvite. Så här beräknar du Brännvidden om du är:

Bönläsare	Tro (Gud)
Häxa	Traditioner
Svartkonstnär	Edsvuren (Demontjänare)

Talanglösa besvärjare har en Brännvidd på noll. Om två eller flera magiker sluter sig samman, förenas i bön eller samsas runt trollkitteln får de addera sin Brännvidd till en gemensam maxgräns.

På så sätt kan samarbete förstärka kraften hos en besvärjelse. En av magikerna utses då till ceremonimästare och slår tärningsslagen utifrån sina färdighetsvärden.

Men samarbetet är inte riskfritt. Om Brännvidden ändå överskrider tar samtliga medverkande full skada. Dessutom drabbas alla av de negativa effekter som en eventuell Malör kan orsaka vid ett fullständigt misslyckande eller ett fummel.

Att släppa lös allt för mycket magisk energi i sin egen närhet kan också medföra andra oönskade konsekvenser.

Den överskjutande Trollkraften dröjer sig kvar i luften och utgör en oemotståndlig lockelse för andar från Skuggriket. Spelldaren bör därför hela tiden föra anteckningar över hur mycket överskottsenergi som finns i omgivningen.

Alla varelser med gåvan Övernaturlig kan dra nytta av det fria energiflöde som skapas när en magiker överskrider sin Brännvidd. De kan använda Trollkraften på endera av följande sätt:

- Varelsen absorberar de överflödiga poängen och kan använda dem som bonus nästa gång den själv kastar en besvärjelse.
- Varelsen läker omedelbart en poäng fysisk skada per överbliven poäng.
- De outnyttjade kraftreserverna lockar till sig nya övernaturliga varelser, även om ingen fanns i närheten från början. Sannolikheten för att ett andeväsen dyker upp är densamma som de överskjutande poängen räknat i procent. Slå lägre med en T100. Spelldaren väljer ett passande väsen ur Bestiarier.

— VÄLJ RÄTT TIDPUNKT —

Solen, månen och stjärnorna kan ha en stor effekt på allt besvärjande. För svartkonstnärer är de mörka timmarna att föredra. För bönläsare gäller det omvända. Häxor bryr sig inte om ljus eller mörker. De påverkas bara av månen, och väderleken. Med Låshuvud kan du räkna ut när du ska kasta din besvärjelse. Bonusen adderas till trollkraften från varje enskild krafttärning så att +1 blir 1T6+1, 2T6+2 eller 3T6+3.

Natt	-1 bön/+1 svartkonst
Skymning	+0 bön/+1 svartkonst
Gryning	+1 bön/+0 svartkonst
Dag	+1 bön/-1 svartkonst
Fullmåne	+1 för häxor
Storm	+1 för häxor

NOTERING: Låshuvud måste slås varje gång för att du ska få bonusen.

Vem som helst kan be en bön och varenda kyrkby med självaktning har en präst som svarar för själavården. Men att bli bönhörd i vardagliga spörsmål är inte detsamma som att åstadkomma mirakel. Den som behärskar talangen Besvärjare (Böneläsare) är ett helgon i sin omgivnings ögon. Därför finns det ingen levnadsbana som erbjuder denna talang med automatik.

Istället får alla en chans att köpa talangen när de slår ett perfekt slag i Tro (Gud) för första gången. Du får bara en enda chans och talangen måste köpas omedelbart för de ödeslotter du har sparade just där och just då.

Då drabbas du av religiös klarsyn. Om poängen inte räcker till, eller om tärningsslaget misslyckas, har du försuttit dina chanser att bli böneläsare för all framtid.

Krafter: När du skaffat talangen Besvärjare (Böneläsare) beräknar du din Kraft enligt följande formel: (Tålmod + Ödmjukhet) / 10.

Ceremonier: Böneläsaren kan mumla sina böner tyst i en handvändning och behöver inga andra ingredienser än den egna tron för att lyckas.

Använd Hövlighet som färdighetsvärde. Passionen Tro (Gud) bestämmer din Brännvidd.

Att läsa en bön tar en vända och räknas som en attack i strid. Om du har tillgång till ett krucifix eller en helig relik kan du inte fumla med bönläsandet. Samma sak gäller om du befinner dig i en kyrka. Att falla på knä och knäppa händerna anses artigt, men är tekniskt sett inte nödvändigt.

Risker: En böneläsare som orsakat en Malör har drabbats av svåra tvivel. Kanske har hon förtörnat Gud, eller av misstag vänt sig till en fallen ängel med sina böner. Den trollkraft

som släppts lös avgör vad som händer vid en malör.

- 1-6 Herren tycks straffa dig med otur. Du får gåvan Förtappad.
- 7 Du förlorar 1T6 poäng Tro (Gud) och drabbas av galenskap.
- 8-10 Du blir Klumpig och Förtappad.
- 11 Du förlorar 2T6 poäng Tro (Gud) och drabbas av galenskap.
- 12-13 Herren markerar sitt ogillande med ett häxmärke på din kropp. Addera gåvan Häxmärkt.
- 14 Du förlorar 3T6 poäng Tro (Gud) och drabbas av galenskap.
- 15-17 Du förlorar talangen Besvärjare (Böneläsare) och får aldrig skaffa den igen.
- 18 Du förlorar 4T6 poäng Tro (Gud) och drabbas av galenskap.
- 19-21 Herren stryker dig ur livets bok. Du betraktas som ett monster. Addera gåvan Övernaturlig.
- 22+ Du förlorar hela din Tro (Gud) och drabbas av galenskap.



FÖRBEREDELSE

En magiker kan förbereda sina ritualer under många år, för att förbättra sina chanser att lyckas. På det sättet kan även oskolade lekmän väva kraftfulla besvärjelser.

Under tiden som förberedelserna pågår kan ingen annan magi brukas. Större delen av arbetet antas ske under vintervilan. Varje år som spenderats på förberedelser ger besvärjaren en hel krafttärning extra när tärningarna väl rullas.

Guld rökelse och myrra är vanliga offergåvor, som också förbättrar dina chanser. En mark kan, med spelledarens tillåtelse, ge en bonus på +1 till Trollkraften.

En något blodigare variant är att använda offerdjur. Även där styr värdet bonusens storlek. Om en magiker begagnar sig av människooffer får hon, förutom ett Grymhetskryss, en bonus som motsvarar offrets egen inneboende Kraft.

I varenda by finns en klok gumma eller gubbe som kan bota krämpor, stilla blodflöden och förutspå väderleken. Halvhäxan vördas högt för sina kunskapers skull, och gästfriheten förbjuder hennes grannar att kröka ett hår på hennes huvud. De måste ju bjuda in henne i sina hem när de ber om hennes tjänster.

Men en del halvhäxor visar samma gästfrihet mot Skuggrikets invånare, och belönas med nya kunskaper. Om du vill ta steget fullt ut och bli en sådan häxa måste du utveckla Traditioner. Först därefter kan du köpa talangen Besvärjare (Häxa).

Krafter: Med Besvärjare (Häxa) beräknar du din Kraft enligt följande formel: (Vällust + Grymhet)/10. Passionen Traditioner bestämmer din Brännvidd.

Ceremonier: En häxa binder magisk kraft i trolldrycker eller salvor. Varje kraftpoäng som laddas i besvärjelsen motsvarar minst en timmes koktid.

Fördelen med denna omständliga process är att häxan kan överlåta sin magi till andra.

Tärningarna slås i tillredningsögonblicket, men besvärjelsen börjar inte verka förrän någon dricker trolldrycken, eller smörjer sig med salvorna.

Ett lyckat slag ger en dos. Perfekt 1T6 doser. Genom sina kontakter med Skuggrikets invånare är häxan välförsedd med de svampar, rötter och substanser som receptet kräver. Om hon överskrider sin brännvidd måste hon blanda ut sina brygder med flugsvampar, ormblood och paddslem. Häxor drabbas oftast av utbrändhet under provsmakningen.



Risker: En häxa som orsakat en Malör har förtörnat Moder Jord. Olyckorna kan hem-söka en sådan häxa under ett helt år.

- 1-6 Inom en radie av 1T6 fjärdingsvägar från dig surnar all mjölk. Alla skördeslag i områden du vistas i under året modifieras nu med -1.
- 7 Du åldras ett år extra för varje krafttärning du använde.
- 8-10 Hundar skäller. Katter fräser åt dig. Barn börjar gråta. Alla skördeslag modifieras nu med -2.
- 11 Du åldras ett år extra för varje krafttärning du använde.
- 12-13 En stank av förrutnelse omger dig. Alla du möter reagerar med avsky. Du måste slå Folkvett varje gång du talar med någon. Misslyckas du kallar de på häxjägarna. Skördeslag -3.
- 14 Du åldras ett år extra för varje krafttärning du använde.
- 15-17 Du måste klara ett Folkvett för att inte få en uppretad lynchmobb efter dig om du visar dig offentligt. Skördeslag -4.
- 18 Du åldras ett år extra för varje krafttärning du använde.
- 19-21 Nu vissnar hela skördar i din omgivning. När nästa äventyr börjar har du ett följande på 2T6 knektar i hasorna. Skördeslag -5.
- 22+ Du åldras ett år extra för varje krafttärning du använde.



— MOTSTÅNDSKRAFT —

Som exemplet med Isak och Paddförvandlingen Svisade fungerar inte alla besvärjelser automatiskt, trots att objektet utsatts för Trollkraft. Många besvärjelser måste också övervinna objektets Storlek med för att fungera. Trollkraften betraktas då som ett fast värde, vilket objektet måste slå över med en T20:a för att klara sig. Men precis som vid ett dubbelslag måste hon slå under eller lika med sin Storlek.

Notera att det bara är den kvarvarande Trollkraften, den som som *när fram* till objektet efter att besvärjelsen försetts med räckvidd och varaktighet, som ska övervinnas. Effekten blir ändå att du måste använda mer kraft för att förhäxa en jätte, än du behöver använda för att påverka en liten motståndare. Det finns flera sätt att förstärka sin motståndskraft, för den som vill ha extra skydd.

Fortsättning >>>>

Med vägledning från dina gamla böcker har du sökt efter en demonisk läromästare i Skuggriket. När du köper tälngen Besvärjare (Svartkonstnär) har du funnit en sådan mentor.

Men priset för att få hjälp från andra sidan är högt. Skuggrikets invånare accepterar bara själar som betalning.

Krafter: Med Besvärjare (Svartkonstnär) beräknar du din Kraft enligt följande formel: $(\text{Högmod} + \text{Vrede})/10$.

Ceremonier: Tekniskt sett kastar svartkonstnären aldrig några besvärjelser själv. Hon ber sin mentor att göra det. Motpartens exakta identitet brukar inte framgå klart vid den inledande kontakten, men priset är alltid samma: Svartkonstnärens odödliga själ.

När du får kontakt första gången svär du en ed. Utveckla passionen Edsvuren (Demontjänare) med valfri styrka. Ju högre värde den får, desto större blir din magiska brännvidd.

Men samtidigt ökar risken för att du förlorar din själ.

Du måste övertyga din mentor att kasta besvärjelsen med färdigheten Intriger. Förhandlingen tar en vända för varje kraftpoäng du kanaliserar. Kraften utgår från dig.

Risker: En svartkonstnär som orsakar en Malör har retat sin mentor.

- 1-6 Demonen markerar sitt ogillande. Läggtill gåvan Häxmärkt.
- 7 Testa Edsvuren (Demontjänare).
- 8-10 Ditt rykte sprider sig. Testa din Berömmelse. Blir du igenkänd är häxjägare dig på spåren.

- 11 Slå Edsvuren (Demontjänare) +1.
- 12-13 Du skyr heliga symboler och kyrkor. Ny passion: Fruktan (Reliker).
- 14 Slå Edsvuren (Demontjänare) +2.
- 15-17 Ditt namn har vidarebefordrats till häxjägarna. Läggtill Gåvan Celeber.
- 18 Slå Edsvuren (Demontjänare) +3.
- 19-21 Du betraktas som ett monster. Läggtill gåvan Övernaturlig.
- 22+ Slå Edsvuren (Demontjänare) +4.

Du vill aldrig testa Passionen Edsvuren (Demontjänare). Inte ens slå tärningarna. Om du tvingas testa passionen händer följande:



Perfekt: Anden kräver sitt pris och tar din själ. Skapa en ny rollperson.

Lyckat: Anden kräver en delbetalning. Betala med din själ eller erbjud någon annans som ersättning. Problemet: Ersättaren måste vara någon som du älskar.

Misslyckat: Förhandlingarna strandar och din passion reduceras med -1.

Fummel: Förhandlingarna strandar och din passion reduceras med -1. Tyvärr har du också lovat anden en gentjänst, vilken kommer att specificeras av spelledaren inom en snar framtid.

— JÄRN & KORSTECKEN —

Magi är ett farligt vapen, men det går att skydda sig mot den med enkla medel. Det vanligaste skyddet är järn. Metallen stör nämligen de magiska strömmarna, av okänd anledning. Kanske har det med magnetismen att göra. En besvärjare som bär järnföremål på sig får sitt färdighetsvärde minskat med -1 för varje sådant föremål som finns i packningen. Det gäller även vapen och samtliga rustningsdelar.

Du kan skydda dig genom att göra korstecknet samtidigt som någon kastar en besvärjelse mot dig. I strid räknas det som en vanlig attack. För att skydda mot brygder ska tecknet göras när drycken sväljs. Alla besvärjelser som ska övervinna din Storlek måste nu göra det i ett dubbelslag. Deras Trollkraft räknas inte längre som ett fast värde du ska slå över. Besvärjaren slår den extra T20:an samtidigt som du slår Storlek.

En vanlig bönbok	Häxans kokbok
Brödet & Fiskarna	Djurhamn
Fördriva	Draksådd
Hela	Fjärssyn
Jordbävning	Genväg
Välsignade vapen	Sirensång
Ödesgåva	Törnrosasömn

Trollkarlens grimoir

Eldstorm	Frammana
Familiar	Fata Morgana
Homonculus	Malström
Orakelsvar	Skuggskepnad
Åskvigg	

ATT LÄRA SIG BESVÄRJELSER

Visst är titlarna ovan fantasieggande? Det är sådana kapitelrubriker du skulle kunna hitta i en magikers formelsamling.

Vad de uppräknade trollformlerna har för effekt kan du se i slutet av detta kapitel.

Låt oss först titta närmare på hur du lär dig en besvärjelse. Det första du måste göra är att hitta en lärobok eller en läromästare.

Om du hittar en magibok och har någon av de tre talangerna kan du läsa besvärjelserna rakt ur boken. Det tar dubbelt så lång tid som vanligt.

Men du kan också lära dig en besvärjelse utantill, genom att spendera Ödeslotter.

Att memorera en besvärjelse utantill går till på samma sätt som att lära sig en talang. Du satsar i ödeslotteriet, och slår en tjugosidig tärning.

Sedan kan du kasta besvärjelsen så ofta du vill, med eller utan bok.

Den som inte är läskunnig kan bara lära sig besvärjelser utantill, och behöver hjälp av en läromästare. Mästaren behöver ha tillgång till den talang som ska användas och ett färdighetsvärde på minst 16.

Här följer en förteckning över besvärjelser som du kan lära dig. De beskrivs alla enligt samma mall.

Brödet & Fiskarna: Du kan förvandla matrester till en festmåltid eller rent av göra vatten till vin. För var femte poäng Trollkraft du laddar i besvärjelsen får du ut en dagsranson mat eller en bågare vin. Men besvärjelsens nyttovärde är illusoriskt. Om du inte förser den med en permanent varaktighet skjuter den bara upp hungerskänslorna – och svälten.

Cirkel: Du skapar en cirkel som skyddar dig mot oönskade magiska effekter, och laddar den med magisk kraft. Varje poäng som laddas i cirkeln ökar din Brännvidd med en poäng. Därmed slipper du oroa dig för utbrändhet. Cirkelns storlek bestäms av räckvidden och varaktigheten visar hur länge den fungerar. Många magiker känner sig bara trygga inför en cirkel med tydliga gränser, därför skapar de cirklar med tydliga konturer. Tänk på druidernas stencirklar eller demonologernas pentagram.

Djurhamn: Du förvandlar en levande varrelse till ett djur. Om den Kraft du släppt lös över ditt offer övervinner hennes Storlek i ett dubbelslag transformeras hon omedelbart till sin nya form. Alla hennes fysiska egenskaper får de värden som anges för den valda djursorten. Se Bestiariet i kapitel XIII. Minnen och själsliga egenskaper förblir oförändrade. Tänk på att djur inte kan tala som folk och har mycket små möjligheter att förmedla sina tankar till andra.

Draksådd: Du förtrollar ett frö och väljer själv om det skapar missväxt eller goda skördar när det planteras i jorden. Draksådden måste laddas med minst ett i Trollkraft för varje Markland den ska påverka. Skördeslaget modifieras med ± 1 , beroende på om du förbannat eller välsignat marken.

— INGREDIENSER & TILLBEHÖR —

Alla besvärjelser beskrivs i detta kapitel utan krav på tillbehör som trollspön, kranier, levande ljus och andra attiraljer som brukar förknippas med trollkarlar i sagorna.

Det kan du lätt ändra på, när du som spelledare introducerar besvärjelserna i din egen kampanj. Att förse spelarnas rollpersoner med nya besvärjelser kan lätt förändra maktbalansen i spelet.

Genom att kräva att din spelgrupps besvärjare använder sig av dyra eller ovanliga ingredienser, begänsar du tillgången till magi avsevärt. Sådana ingredienser krävs utöver de som häxor behöver, och förutsätts ha automatiskt. Slå rT6-1 varje gång rollpersonerna får tillgång till en ny besvärjelse. Resultatet är de ingredienser som behövs för trollformeln. Notera att böneläsare aldrig behöver extrautrustning.

Modifikationen ökar till ± 2 om fröet laddats med dubbelt så mycket Trollkraft, ± 3 vid tre gånger, och så vidare. Den enda ingrediens som krävs är ett ekollon. Besvärjelsen fungerar även om du fumlar, men med motsatt effekt än den du avsåg.

Eldstorm: Du kan få en vanlig eld att flamma upp till enorma proportioner och sveda alla som kommer i kontakt med lågorna. Besvärjelsens räckvidd måste först nå fram till eldslågan du utgår ifrån. Det kan vara en svavelsticka, en fackla eller en kokeld. Därefter växer eldens radie med en steglängd och gör 1T6 i skada för var femte kraftpoäng som laddas i besvärjelsen. Effekten är ögonblicklig. Notera att även magikern skadas om hon hamnar i sin egen eldstorm.

Familiar: Du trollbinder ett djur som lyder din minsta vink. Trollkraften måste först övervinna värddjurets Storlek. Trots att en familiarus saknar egen intelligens kan den lyda exakta instruktioner från magikern. Den kan också förses med ödesgåvor. Välj ett lämpligt djur i Bestiariet i kapitel XIII.

Fjärrsyn: Magikern kan se och höra vad som händer på en avlägsen plats under så lång tid som besvärjelsens varaktighet anger. Räckvidden bestämmer hur långt bort kraften sträcker sig. Perfekt för att tjuvlyssna på samtal. Magikern måste känna till att platsen existerar och vara väl förtrogen med den. Men magin kan också användas för att lokalisera förlupna föremål och personer, om besvärjaren är tillräckligt bekant med objektet ifråga. Tumregeln är att hon ska ha vidrört det någon gång. Hon hittar dem automatiskt

om besvärjelsen förses med tillräcklig räckvidd.

Frammana: Om du känner en sagovarelse sätta namn kan du tvinga den att lämna Skuggriket och träda fram i de levandes värld. Svartkonstnärer använder besvärjelsen för att locka till sig djävlar och demoner. Häxor för att be alfer, troll och älvor om tjänster. Besvärjelsen frammanar ett väsen med gåvan Övernaturlig. Varelsen kan bara stanna i de levandes värld under besvärjelsens varaktighet och den måste befinna sig inom räckvidden, vilket gör dylika trollformler högst osäkra (bara spelledaren vet hur långt det är till Skuggriket). Därtill måste besvärjelsens Trollkraft alltid övervinna varelsens Storlek.

Flyga: Du kan förtrolla en kvast eller ett annat föremål, så att du kan flyga med det. Räckvidden bestämmer hur långt, varaktigheten hur länge du kan hålla på och Trollkraften visar hur många poängs storlek föremålet orkar bära med sig på färden.

Fördriva: Motsasen till frammana. Ett övernaturligt sagoväsen som förtrollas måste omedelbart återvända till Skuggriket. Besvärjelsens Trollkraft måste övervinna objektets Storlek. Effekten är ögonblicklig och räckvidden beräknas från magikern till objektet. Fördriva kan också upphäva verksamma besvärjelser. Besvärjelsen riktar då mot det objekt som ursprungligen förtrollades. Om den Trollkraft som spenderas övervinns den gamla besvärjelsens styrka fördrivs förtrollningen under den tid som varaktigheten består. För att helt sätta en besvärjelse ur spel måste Fördriva således förses med minst lika lång varaktighet som ursprungsmagin.

—ARTEFAKTER & MAGISKA FÖREMÅL—

Magiska föremål eller artefakter är saker som har för-förtrollats, för att icke-magiker ska kunna åstadkomma magiska effekter. Besvärjelserna *Sigill* och *Välsignade Vapen* visar hur du kan tillverka sådana föremål. Men du kan som spelledare också introducera förtrollade artefakter i större eller mindre mängd för att slå an tonen i din egen kampanj. Fundera först på hur vanligt du vill att magi ska vara.

Bland de enklare föremålen märks till exempel vapen, verktyg och rustningar som ökar skada, färdighetsvärde eller skyddsvärde med $+1$. Ett mer avancerat exempel är ett trollspö som låter sin bärare kasta förlagrade besvärjelser utan att egen kraft. Det finns en enkel tumregel, om du vill undvika att göra sådana magiska föremål för vanliga: Introducera aldrig en artefakt utan att ge den ett namn och en bakgrundshistoria.

Fata Morgana: Du förvränger verkligheten till en illusion som påverkar alla betraktarens sinnen. Bara din egen fantasi sätter gränser för vad du kan åstadkomma med en Fata Morgana. Gråsten kan förvandlas till guld, en koja blir ett slott och en skog ter sig som en öppen slätt.

Om en Fata Morgana används till att skada en motståndare är även såren illusoriska. Objektet för förtrollningen dukar visserligen under av för mycket skador, eftersom hon tror att de är verkliga. Men när illusionen bryts vaknar hon som genom ett trollslag.

På samma sätt kommer den som stillar sin hunger med illusorisk mat inte att undgå svälten. Hon känner sig mätt och belåten, men förlorar ändå Tålighet som vanligt av hungern. Om hon inte har tillgång till verklig mat inne i den skapade illusionen.

En Fata Morgana centreras kring magikern när den utslungas och sprider sig som ringar på vatten. Alla som träder in i cirkeln påverkas. Räckvidden visar hur stora områden som berörs. Du kan förvränga allting som ryms inom den maximala radien.

Men det är viktigt att komma ihåg att en Fata Morgana inte förvandlar något. Den lurar bara sinnen. Därför ställer denna besvärjelse stora krav på spelldarens improvisationsförmåga om den används.

En Fata Morgana upphävs omedelbart om magikern själv lämnar illusionen. Därtill får alla som träder in i den slå ett Blick. Vid ett lyckat slag uppmärksammar de att något är fel. Ett perfekt slag låter dem se igenom illusionen helt.

Exempel: Drottningen i slottet Dornröschen ger sig inte. Hon fortsätter att göra livet surt för Isak. Nu har hon förvandlat omgivningarna så att tjuven så tror sig vandra i en ljus och öppen trädgård, när han i själva

verket snubblar fram genom en mörk och stormig skog. Trots att solen skiner värmer den inte Isaks kropp. På kvällarna gnider han förvånat sina blåslagna lemmar och konstaterar att han fått rispor och skavsår över hela kroppen. Han huttrar trots att han vänder ansiktet mot den ljumma vinden. Han svälter, trots all den mogna fallfrukt han ätit.

Genväg: Den kortaste vägen mellan två punkter är inte alltid en rak linje. Med trolldomens hjälp kan du korta sträckan ytterligare. Du förlänger din dagsmarsch lika många fjärdingsvägar som de Kraftpoäng du laddar besvärjelsen med. Effekten anses ögonblicklig.

Hela: Du kan läka dödliga sår om Trollkraften i din besvärjelse är större än skadan. Varje kraftpoäng som överstiger den totala skada objektet tagit återställer en poängs Tålighet. Effekten är ögonblicklig, men om Hela används på en död måste besvärjelsen också försees med en varaktighet som täcker in hela tidsrymden mellan dödsögonblicket och besvärjelsen. Den Trollkraft som sedan återstår verkar ögonblickligt. Hela kan aldrig återuppväcka en varelse som dött av hög ålder.

Homonculus: Du kan blåsa liv i en docka av valfritt material: Lera, trä, sten eller till och med ett benrangel från kyrkogården. Att förfärdiga dockan kräver sedvanlig hantverkskicklighet och du måste spendera minst lika många kraftpoäng som dess Storlek för att få liv i den. Men din Homonculus behöver också Styrka, Smidighet, Blick och Karisma. Varje kraftpoäng som spenderas utöver Storleken ger dig ett egenskapspoäng att fördela mellan de fysiska egenskaperna. Varelsen saknar intelligens men kan lyda direkta befallningar

—SÅ SER MÄNNISKORNA I FAUSTS VÄRLD PÅ MAGI—

Trots att magi är en del av människornas vardag är det få som med säkerhet kan säga att de sett den tillämpas. Därför hyser merparten av alla du träffar i spelet en befogad rädsla för Svartkonstnärer och Häxor.

Minns också att de böneliknande effekter som beskrivs i detta kapitel bara behärskas av ett fåtal. Det är till exempel långt ifrån alla präster som kan be med en böneläsares kraft.

Den som skyltar öppet med sina magiska krafter bemöts vanligen på ettdera av två sätt: antingen betraktas hon som charlatan och får en åthutning, eller så betraktas hon som en kättare med alla konsekvenser det innebär.

Trolldom är ett brott i de flestas ögon, och straffen är hårda. Minsta antydning om att du har haft samröre med Skuggrikets invånare ger dig -5 på både Folkvett och Hövlighet.

från besvärjaren. Din homonculus har inga färdigheter eller talanger från början men kan förses med desgåvor. Den börjar automatiskt med gåvan Övernaturlig.

Jordbävning: Din trollkraft får jorden att skaka och murar att rämna. För var tionde kraftpoäng du laddar i besvärjelsen kan du minska försvarsvärdet på ett slott eller en ringmur med en poäng. Besvärjelsen är ögonblicklig men tänk på att slott och befästningar nästan alltid är bemannade av bågskyttar. Spara lite Trollkraft till räckvidden.

Malström: Magins vindar virvlar runt dig. Du kan suga i dig livskraft från en mänsklig varelse som befinner sig inom besvärjelsens räckvidd, om Trollkraften övervinner objektets fysiska ålder räknat i år.

Effekten är ögonblicklig och offret åldras omedelbart ett år. Du skjuter därmed upp ditt eget åldrande lika mycket. När du under vinterfasen slår för ålderssvaghet får du därför slå om ditt täningsslag en gång och välja det bästa resultatet. Därtill förtjänar du omedelbart ett kryss i Grymhet.

Den som behärskar besvärjelsen Malström kan automatiskt suga upp Trollkraft ur omgivningen, om den uppkommit genom att en annan magikers överskridit sin Brännvidd. Poäng för poäng. Effekten är ögonblicklig. De absorberade poängen kan användas för att läka egna skador.

Orakelsvar: Du kan spå i framtiden. Hur långt fram i tiden bestäms av besvärjelsens varaktighet, som således fungerar omvänt för ett orakel. När du kastar besvärjelsen ställer du en specifik fråga, som spelledaren besvarar vid ett lyckat svar. Men spådomar är inte alltid så konkreta som

vi önskar. Ibland kommer svaret i form av gåtor eller halvkvädna visor.

Sigill: Ett Sigill är värdelöst i sig, men kan laddas med andra besvärjelser. När det sedan bryts utlöses den lagrade besvärjelsen som om sigillbäraren hade kastat den där och då. Ett Sigill kan aldrig rymma mer Trollkraft än det försågs med vid skapandet och det fungerar bara en gång. Det vittrar sönder med tiden och varaktigheten anger hur länge en besvärjelse kan lagras i sigillform, innan dess bäst föredatum passerats. Sigillet ska betraktas som symboliskt och det finns inga begränsningar på vilka föremål som kan användas för att lagra trolldom i. På så sätt kan andra svartkonstnärer än häxor tillverka trolldrycker. De använder sig av ett Sigill och laddar brygden med en besvärjelse. Den som dricker anses då ha brutit sigillet.

Sirensång: Den förtrollade får en oemotståndlig sångröst. Om hon lyckas med Sånglekar under den tid besvärjelsen varar måste alla som befinner sig inom räckvidden (räknat från sångerskan) övervinna sångslaget med sitt Tålamod. Annars stannar de upp och lyssnar, även mitt i en strid. Den trollbundna publiken har fortfarande självbevaredriften kvar och kan försvara sig. Men om sångslaget är perfekt, eller Tålamodet fumlas, lyder offren sångerskan blint.

Skuggskepnad: Objektet blir osynligt, eller i det närmaste osynligt. Hon kan bara skönjas som en rökliknande skugga, om Trollkraften som laddas i besvärjelsen är minst lika många som hennes Storlek. Det gör att alla som letar efter "skuggan" måste klara ett Blick för att upptäcka henne. För varje poäng Trollkrafts om överstiger objektets Storlek modifieras Blickslaget med -1.

— DESIGNA DINA EGNA BESVÄRJELSER —

Som besvärjare i Fausts värld uppmuntras du att hitta på egna besvärjelser. Tänk ut vad du vill åstadkomma med dina böner, brygder eller trollformler. Presentera sedan det färdiga förslaget för spelledaren. På så sätt kan du skrädarsy en egen magiker under spelets gång. Dina chanser att få förslagen godkända stiger om du beaktar följande principer, som använts för besvärjelserna i regelboken.

SKADA: Fem offrade kraftpoäng motsvarar vanligtvis 1T6 i skada. Men oftast krävs också särskilda omständigheter innan besvärjelsen kan kastas. Ta Eldstorm och Åskvigg som exempel.

FÖRHÄXNING: Styrkan ska överstiga objektets Storlek. Bara överskjutande styrka påverkar objektet med +1. Besvärjelsen Hela är ett klassiskt exempel.

Besvärjelsen kan bara kastas över ett objekt som redan är dolt av rök, mörker eller dimma. Du kan således inte försvinna mitt framför ögonen på dina antagonister.

Törnrosasömn: Föremålet för din förtrollning faller i djup dvala, om Trollkraften övervinner hennes Flit i ett dubbelslag. Hon förefaller död och kan inte väckas med mindre än att förtrollningen bryts. Att ruska henne hjälper inte. Inte ens omild behandling eller våld bryter törnrosasömnen. Besvärjelsen fungerar bara om objektet litar på besvärjaren i förtrollningsögonblicket. Törnrosasömn fungerar därför inte i strid. Att göra objektet rofyllt kräver minst ett Folkvett eller Hövlighet. Talanger som Frestare och Förförisk kan också komma till pass.

Välsignade vapen: Ett välsignat vapen får en skadebonus som adderas till skadetärningarnas prickar i strid och noteras med ett plustecken på Pergamentet (3T6+1). Var femte kraftpoäng som laddas i besvärjelsen ökar skadan med +1. Sköldar och rustningsdelar får istället sitt skyddsvärde förbättrat om de välsignas. Varje vapen eller rustningsdel måste välsignas för sig.

Om besvärjelsen kastas över en kyrassrustning, ett svärd och en sköld måste den alltså laddas med minst 15 kraftpoäng för att alla delarna ska välsignas med +1 i bonus. Varaktigheten oräknad.

Åskvigg: En rungande blixtner i en av dina motståndare, som befinner sig inom räckvidden. Men för att blixten ska orsaka faktiska skador måste du ladda den med Trollkraft. Var femte poäng ger objektet 1T6 i skada. Om åskviggen träffar en kroppsdel iklädd metallrustning gör den dubbel skada. Träffytan avgörs på sedvanligt sätt. Besvärjelsen är ögonblicklig och kan bara användas när det är mulet eller åskan redan går. Den fungerar inte inomhus.

Ödesgåva: Du kan förse dig själv eller någon annan med nya kunskaper på magisk väg. Varje poäng Trollkraft som spenderas ger objektet en tillfällig ödeslott, som kan användas till att köpa en gåva, en talang eller 1T6 färdighetspoäng på sedvanligt sätt. Men de nya kunskaperna stannar bara kvar så länge besvärjelsen verkar. Objektet kan mycket väl vara en Homunculus eller en Familiarus.



—DESIGNA DINA EGNA BESVÄRJELSER (FORTSÄTTNING)—

FÖRVANDLING: Här gäller samma principer som vid förhåxningar. Styrkan ska övervinna objektets Storlek. På det sättet får objektet en chans att försvara sig. Se exempelvis Djurhamn.

ILLUSIONER: Effekten är bara upplevd, inte verklig. Den upphör omedelbart om illusionen genomskådas eller när varaktigheten löper ut. Se Fata Morgana.

POÄNGOMVANDLING: I Faustreglerna anses alla poäng vara lika mycket värda, om inte annat uttryckligen anges. Allt mäts ju på en 20-gradig skala. Därför är det lätt att väga besvärjelsernas styrka mot själsliga och fysiska egenskaper, färdigheter, vikt i pund eller världen i mark. Kom ihåg principen: En poäng motsvarar alltid en annan poäng på den 20-gradiga skalan, och fem poäng motsvarar en T6:a.

Svartkonstnärer och häxor löper stor risk att Sanklagas för kätteri: Det allvarligaste av alla brott som människorna i Fausts värld känner. Spela häxprocessen under vintervilan.

Men soloäventyret kan även användas i världsliga domstolar, om spelarna väljer att leva utanför lagen. Alla rollpersoner i Fausts Manuskript återvänder ju till en vardag till vintern.

SOLO: HÄXPROCESSEN

I PÅGÅENDE börja med att ta reda på vem det är som anklagar dig.

- 2T6 ANGIVARE
- 2-3 Fredlös
- 4-5 Allmoge
- 6-8 Borgare
- 9-10 Burgen
- 11-12 Frälse

III ANKLAGESEKSTERNAS

I en häxprocess gäller principen "ingen rök utan eld". Det finns alltid minst lika många "bevis" mot dig som antalet dominanta värden i Själssegenskapernas högerspalt på Pergamentet.

- +1 för varje misstänkt föremål i ditt Lösöre
- +1 om du anklagas av dina gelikar (samma stånd)
- +2 om anklagelserna kommer från ett högre stånd
- +5 om du togs på bar gärning

Resultatet blir åklagarens bevisläge.

III FÖRSVARET Vänner och släktingar kan vittna till din fördel. Om du lyckas med Berömmelse hittar du lika många karaktärvitnen som antalet dominanta värden i Själssegenskapernas vänsterspalt.

- +1 för varje mark du spenderat på avlatsbrev
- +1 om du lyckas med Kärlek (Familj)
- +1 om du lyckas med Lojalitet (Husbonde)
- +1 om du lyckas med Tro (Gud)
- +2 om anklagelserna kommer från ett lägre stånd
- +5 anklagelserna är falska



Resultatet blir försvarets bevisläge. Notera att övriga spelare kan välja om deras rollpersoner ska vittna till din fördel (+1).

IV RÄTTEGÅNGEN

Nu lägger åklagaren fram sina bevis för domaren och du försvarar dig på samma sätt. - Slå Skolad (Jurist)+Intriger i ett dubbeslag. Båda sidor adderar sitt bevisläget till färdighetsvärdet.

PERFEKT: Du frias från alla anklagelser och kan inte åtalas igen för samma brott.

LYCKAT (VINNARE): Du frias från alla anklagelser.

OAVGJORT: Processen drar ut på tiden. Repetera steg IV nästa vintervila. Mellanperioden tillbringar du i fängelsehålor.

LYCKAT (FÖRLORARE): Rätten beslutar sig för att tvinga fram en bekännelse. Om du gör medgivanden under tortyren minskar ditt bevisläge med 1T6. Om du fortsätter att neka slår du ett extraslag för ålderssvaghet. Repetera omedelbart steg IV.

MISSLYCKAT: Du befins skyldig.

FUMMEL: Du befins skyldig, och alla som vittnade till din fördel misstänks för delaktighet. Påbörja en ny process för alla rollpersoner som stödde dig i steg III.

V DOMSLUTET Vid en häxprocess finns bara ett straff för den som befinns skyldig – bålet. Men reglerna kan också användas i världsliga domstolar, med några små modifikationer. Därför ska vi ägna lite tid åt andra medeltida straff.

Om spelledaren anser att din rollperson ägnat sig åt lagöverträdelse under dina äventyr kan hon tvinga dig att slå ett Berömmelse under vintervian. Det sker när de andra spelarna väljer soloäventyr.

Det här är ett tärningsslag du helst vill misslyckas med. Om du blir igenkänd har ditt brottsoffer klagat hos magistraten eller fogden. Du ställs nu inför rätta.

Använd processreglerna, med följande modifikationer:

► Vem som anger dig är oviktigt.

Betrakta detta som brottsoffret. Vem det är bör framgå av händelserna i äventyret.

► Bevisningen fungerar som vanligt. "Miss-tänkta föremål i lösöret" är ditt eventuella byte. Om du lämnade spår efter dig på brottsplatsen (fotavtryck, mordvapen, hotbrev, etc) räknas vart och ett som ett eget bevis (+1).

► Du sköter ditt försvar på sedvanligt sätt. Avlatsbrev hjälper dig dock inte i världsliga sammanhang.

► Rättegången går till på precis samma sätt som i en häxprocess. Väntetiderna är dock kortare. Utgå ifrån att varje uppehåll bara är en dag långt. Hela processen hinns med samma vinter.

OM BROTT & STRAFF

Det finns inga fängelsestraff i Fausts värld. Alla brott behandlas som egendomsbrott, och därför följer alla domstolar tre enkla regler när domar ska avkunnas.

Den som har utsatts för ett brott ska kompenseras ekonomiskt. Offret anses dessutom ha rätt att hämnas. Om varken compensation eller vedergällning är möjligt blir straffet döden.

Om du döms i en världslig domstol slår du Barmhärtighet och om din Grymhet är dominant gör de två egenskaperna upp med ett dubbelslag.

PERFEKT: Du slipper undan med ett spöstraff och några förnedrande dagar i stocken.

LYCKAT (VINNARE): Du får böta värdet på det du tagit. Ett liv värderas lika högt som brottsoffrets levebröd.

OAVGJORT: Du får böta dubbla värdet på det du tagit.

LYCKAT (FÖRLORARE): Du får böta tredubbla värdet och döms till ett spöstraff.

MISSLYCKAT: Du får böta fyrdubbla värdet på det du tagit.

FUMMEL: Du döms till döden, även om det rörde sig om en mindre förseelse.

Notera att resultaten *Lyckat (Förlorare)* och *Oavgjort* bara kan inträffa om din Grymhet är så hög att du tvingas slå ett dubbelslag.

För enklare brott som ordervägran, förolämpningar eller misshandel av lägre ständs personer blir straffet antingen Spöstraff eller några dagar i stocken. Du väljer själv.

Dödsdomar bör inte verkställas innan rollpersonerna fått en ärlig chans att återupprätta sin heder (eller fly) i ett vanligt äventyr. Alternativt bör den dödsdömda erbjudas tjänsten som skarprättare (se sid 62).

SPÖSTRAFF: Du får rejält med stryk. Den offentliga misshandeln är så allvarlig att du genast måste slå ett extraslag för ålderssvaghet.

STOCKEN: Du sitter fastkedjad i en stock utanför kyrkan när nästa äventyr börjar. Där måste du sitta tills du lyckas med ett slag i Ödmjukhet. Ett slag per dag. Om ditt Högmood är ett dominerat drag, och din ödmjukhet förlorar dubbelslaget utsätts du dessutom för ett spöstraff.

Kapitel V111: Vintern & Döden



Normalt sett spelar du bara ett äventyr per år, och alla äventyr slutar med en lång vintervila. Under vintern inträder en lång period av stiltje. Vägarna är oframkomliga, floder och skogar står frusna, snön bäd-dar in landskapet i ett vitt täcke.

Under vintervilan har du gott om tid att träna upp dina färdigheter, spendera Ödeslotter och kanske till och med delta i ett soloäventyr.

Vintern är indelad i fem steg, som alltid spelas i samma ordning.

- Plikter och soloäventyr
- Ekonomi och levnadsstandard
- Erfarenhet och Ödeslotter
- Åldrande och hälsa
- Familjeöden

PLIKTER & SOLOÄVENTYR

Det första du måste göra är att kolla om din rollperson levt upp till sina förpliktelser under året. Och vill du sedan slå dig på en ny levadsbana ska du göra det nu, innan vi suddat erfarenhetskryssen från Pergamentet.

Om du inte tänker byta levnadsbana får du

spela ett valfritt soloäventyr istället, men det är helt frivilligt. Vanligtvis får du bara spela ett enda soloäventyr under en och samma vinter.

EKONOMI & LEVEBRÖD

När vintern kommer måste du göra ett antal tärningsslag, för att se vad som händer med din rollpersons lösöre. Chansen att lyckas med dem påverkas av det levebröd du får från din levnadsbana.

Levebröd	Mod	Levebröd	Mod
< ¼	-3	2	+1
¼	-2	4	+2
½	-1	8	+3
1	±0	(+4)	(+1)

Kläder: Slå Flit och håll dina kläder i skick. Annars halveras deras värde.

Rustningar: Slå Händighet. Annars minskas skyddsvärdet på en slumpmässigt vald rustningsdel med en poäng.

Vapen: Slå Fingerfärdighet. Annars rostar de. Färdighetsvärde och skada -1.

— VINTERVILAN —

Under vintervilan hanteras alla händelser som sker i bakgrunden, när din rollperson äventyrar. Det är då din rollperson gifter sig med den stora kärleken hon träffade i förra äventyret, barn föds, släktingar dör och arvslotter skiftas. Det ska inte ses som att alla giftermål, födslar och begravningar äger rum om vintern. Vi slår bara tärningarna då, eftersom den kalla årstiden brukar vara en lugn period.

Vintervilan gör en snabb genomgång av de viktigaste händelserna i din rollpersons liv. Den spelas vanligtvis i slutet av ett spelmöte, när det egentliga äventyret är över. Spelledaren får då en chans att väva in vinterns händelser i scenariot som ska spelas nästa spelmöte. Vintervilan kan också användas i början av ett spelmöte, för att snabbt uppdatera rollpersoner som missat ett eller ett par spelmöten.

Stallar: Äger du en häst eller ett annat husdjur kan de dö under vintern. Slå Djurhållning, minus djurets ålder, för att hålla det vid liv.

ERFARENHET & ÖDESLOTTER

På vintern får du tid att reflektera över det gångna året. Därför slår du nu erfarenhetsslag för alla färdigheter eller egenskaper du kryssat under året, och höjer dina värden.

Kom ihåg att du ska slå över det nuvarande värdet, för att höja en kryssad färdighet.

Det är också under vinterfasen som du får använda ödeslotter till att köpa nya gåvor och talanger. Om inte annat angetts gäller en talang eller gåva per person och år. Det finns ingen övre gräns på hur många färdigheter du kan höja.

Alla rollpersoner lär sig nya saker med tiden, antingen de äventyrat eller inte. Därför får du också göra en av följande saker under vintern.

► Höja ett valfritt antal färdighetsvärden med sammanlagt 1T6 poäng, som fördelas på valfritt sätt. Ingen färdighet kan höjas högre än till 13 med denna metod.

► Höja ett färdighetsvärde som redan nått värdet 13 eller högre med ett steg.

► Höja en grundegenskap ett steg, om din ålder ännu inte passerat 21. Maxvärdet är 20. Det är bara med ödeslotter du kan höja grundegenskaper efter fyllda 21. Då finns heller ingen övre gräns.

ÅLDRADE

Alla ska vi en gång dö. Det gäller även din rollperson och om inte annat så kommer du förr eller senare att duka under till följd av hög ålder. I Fausts värld börjar människor normalt sett åldras vid 35 års ålder.

Den som är fattig eller sjuk börjar gråna tidigare, men från och med den vintern då

de fyller 35 slår alla ett slag för ålderssvaghet varje vintervila. Åldrandet sänker dina grundegenskaper gradvis.

När en grundegenskap når värdet ett är du sångbunden och kan inte längre delta i spelet. Du kan däremot författa ett testamente, ge goda råd och återberätta dina gamla äventyr framför brasan om vinterkvällarna.

Normalt sett byter du rollperson när din gamla blir ålderssvag. När en grundegenskap når noll är du död. Reglerna är utformade så att de flesta ska kunna fortsätta att spela sin rollperson till 50-årsåldern.

Ålderssvaghet slås i två omgångar. Börja med att slå 2T6 på följande tabell. Resultatet visar hur många av dina grundegenskaper som försvagas under året.

2T6 Antal egenskaper

2	Fyra egenskaper
3	Tre egenskaper
4	Två egenskaper
5	En egenskap
6-8	Ingen egenskap
9	En egenskap
10	Två egenskaper
11	Tre egenskaper
12	Fyra egenskaper

Slå nu så många T6:or som tabellen ovan anger. Den andra tabellen visar vilka grundegenskaper som försämras. Varje "träff" minskar värdet med ett steg.

Om du fått flera träffar på ålderstabellen kan samma egenskap sänkas flera gånger samma vinter, med lite otur.

1T6 Egenskap som åldras

1	Styrka
2	Storlek
3	Blick
4	Karisma
5	Smidighet
6	Ingen

— DIN ANDRA ROLLPERSON —

Tidens gång är ett centralt inslag i Fausts Manuskript. Du börjar din äventyrarbana som ung, åldras och dör förhoppningsvis såväl äldre som klokare. Men om du hunnit skaffa dig en arvinge när din första rollperson går ur tiden har dina äventyrliga år inte varit förgäves. Du kan välja att spela henne som din nästa rollperson, och flera av dina egenskaper kommer att ärvas av henne. Så här slår du fram din arvinge.

1 URSPRUNG: Både börd och föräldrarnas levnadsbana är givna på förhand, om du väljer att spela din egen arvinge.

2 BLÄCKVÄRDEN: Slå som vanligt. Men om din förfader (din första rollperson) hade ett tvåsiffrigt blyertsvärde på en grundegenskap får du slå om den egenskapen en gång. Du måste behålla det nya värdet även om det blir sämre.

Teoretiskt sett kan din rollperson bli hundra år gammal, men statistiskt är det svårt att överleva 70-årsdagen, vilket stämmer ganska väl överens med medeltidsmänniskans historiska livslängd.

FAMILJ

När ditt första äventyr börjar vet du vilka dina föräldrar är, och eventuellt har du ett antal syskon. Men under spelets gång kan din familj växa.

Familjer växer vanligtvis genom giftermål, så låt oss därför titta på hur du gör för att hitta en gemål. Modifiera alla slag för levnadsstandard.

Enkelt bröllop: Du väljer en gemål ur de lägre samhällsskikten. Din bättre hälft omfattas av Kärlek (Familj). Allt du behöver göra är att be din husbonde om lov och klara ett Lojalitet (Husbonde). Sedan är du gift.

Planera bröllop: Du sonderar terrängen noga. Istället för lojaliteten sätts ditt Folkvett (Egendomslös, Allmoge, Borgare) eller din Hövlighet (Burgen, Adlig) på prov. Om du lyckas får du addera +1 till tärningsslaget när hemgiften bestäms. Om du gifter dig inom ditt eget stånd behöver du bara be om husbondens lov för att gifta dig, när du bestämt dig. Annars krävs ett ståndsbröllop.

Ståndsbröllop: Genom att delta i *Älskarens äventyr* kan du finna ett bättre parti. Eller rent av någon som du faktiskt tycker om. Sådana äktenskap anses vara något utöver det vanliga.

När två familjer förenas genom äktenskap följer en hemgift med till det nya bostället. Dess storlek mäts i daler eller mark. Utgå från brudens ställning när hemgiften bestäms.

Egendomslös: Ingen hemgift förekommer.

Allmoge: Slå en T6:a för att se hur många daler brudkistan innehåller. Visar tärningen en sexa följer också ett litet bondehemman med. Storlek: ¼ markland.

Borgare: Slå en T6:a. Brudkistan innehåller dubbelt så många daler. Visar tärningen en sexa följer ett burskap med. Värde 1T3-1 mark (lägst ½ markland).

Burgen: Slå en T6:a. Brudkistan innehåller tio gånger så många daler. Om tärningen visar en sexa följer också ett burskapsbrev med i hemgiften. Värde 1T3 mark.

Adel: Slå en T6:a. Brudkistan innehåller 100 gånger så många daler. Om tärningen visar en sexa följer också en förläning med i hemgiften. Storlek 1T6 markland.

Den som lever i ett äktenskap kan hamna i barnsäng. Eller så gör gemålen det. Slå Vålust och modifiera för levnadsstandard. Vid ett lyckat resultat slår du 1T100:

01-40	Ingen födsel.
45-50	Missfall. Ingen födsel.
51-55	Mor och barn dör.*
56-60	Modern dör, barnet lever.*
61-95	Ett barn är fött.
96-00	Tvillingfödsel.

* Kvinnliga rollpersoner dör inte i barnsäng. Slå ett extraslag för ålderssvaghet istället.

Bestäm barnets kön med en tärning. Jämnt betyder pojke, ojämnt flicka. Hitta på ett namn åt den nyfödda och vårda barnet ömt. Ditt äldsta barn blir vanligtvis din nästa rollperson.

— DIN ANDRA ROLLPERSON (FORTSÄTTNING) —

3 FÄRDIGHETER & TALANGER: Som faderlig hand väljer du din pappas högsta färdighet, och som moderlig omsorg tar du mammans högsta färdighet. Välj sedan två talanger — en från vardera föräldern. I övrigt som vanligt.

4 GÅVOR: Dina bläckvärden ger dig gåvor som vanligt. Du kan inte ärva dina föräldrars gåvor på annat sätt.

5 SJÄLSEGENSKAPER: Fördela poängen som vanligt, men nu får du ha två egenskaper med värden över 13 — din pappas högsta egenskap och din mammas högsta egenskap. Passioner skaffar du dig som vanligt.

6 UNGDOMSÅR: Notera att din ålder kommer att vara given från början. Annars fungerar detta steg också som vanligt.

Barnadödligheten är hög i Fausts värld. Varje år till och med det tolfte måste du slå Kärlek (Familj) + (barnets ålder) för att se om barnet överlever. Du slår en gång per levande barn. Modifiera för levnadsstandard.

Din familj lever inte ett händelselöst liv vid sidan om ditt eget. Det händer saker i deras liv under året. Slå en T20 och läs av följande tabell. Slaget är omodifierat.

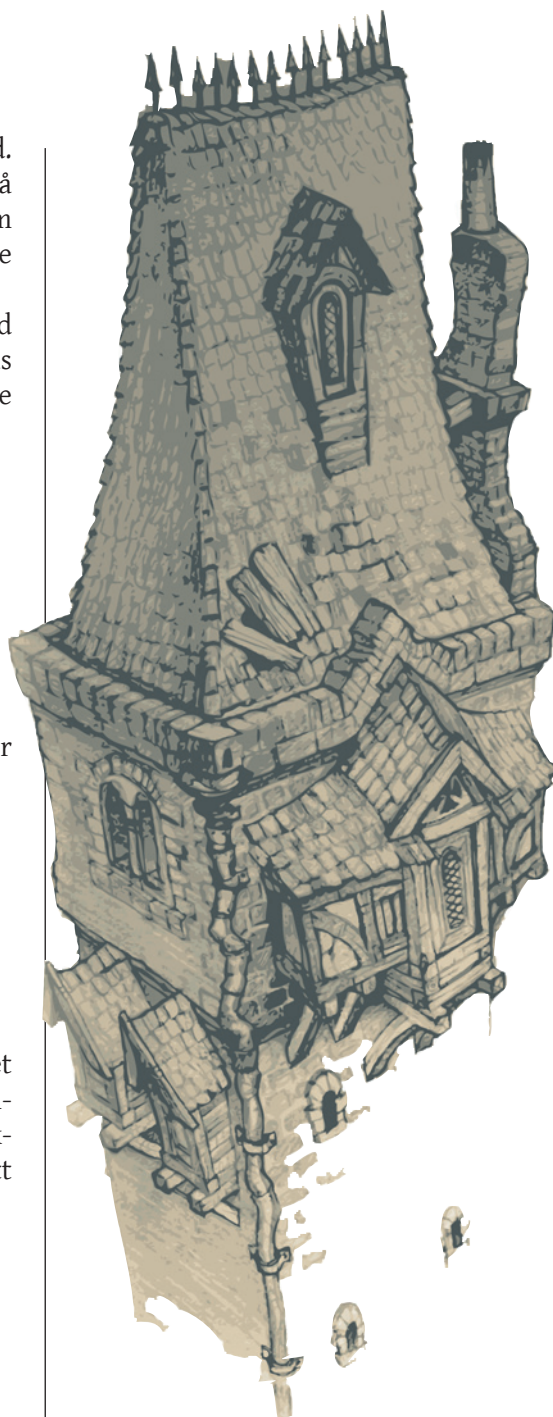
1-3	Dödsfall
4-8	Giftermål
9-13	Födsel
14-15	Saknad
16-18	Ingen händelse
19-20	Skandal

Vilken familjemedlem händelsen gäller avgör du med en T6:a. Välj någon av dina...

1	Föräldrar
2-3	Syskon
4-5	Far eller morföräldrar
6	Avlägsna släktingar (kusiner, fastrar, etc)

Ignorera orimliga resultat, eller betrakta det hela som ett skandalöst rykte. Riktiga skandaler är alltid ett kärt ämne för skvaller. Räkna med att att din Kärlek (Familj) kommer att provoceras när din släkt anklagas för att...

1-2	Ha narrats i affärer
3-4	Förolämpat sin husbonde
5-6	Blivit skuldsatta
7-8	Vräkts från sitt hem
9-11	Begått äktenskapsbrott
12-13	Ha stulit
14-15	Ha mördat någon
16-17	Ha konverterat
18-19	Utövat svartkonster
20	Slå igen. Anklagelserna är både bevisade och riktiga.



— DIN ANDRA ROLLPERSON (FORTSÄTTNING) —

7 ÄVENTYRLIGA ÅR: Detta steg genomförs som när du slog fram din första rollperson. Men du ärver en tiondel av din huvudförälders Berömmelse och alla hennes Ödeslotter.

8 LEVNADSBANA: Bortsett från den eventuella Berömmelse du fick i steg sju har du inga fördelar när du väljer levnadsbana. Du måste vinna tillträde som vanligt.

9 LÖSÖRE: Du väljer nu själv vilka ägodelar och hur mycket pengar din nya rollperson ärver. Du får ingen annan utrustning gratis än de persedlar dina föräldrar överlåter, och du får inte slå på lösörestabellen.

Misströsta inte för det. Din nya rollperson kommer rimligtvis att starta spelet med bättre förutsättningar än den förra. Eller hur? Du kan hoppa in i spelet igen redan i nästa äventyr.

Om du har ett bomärke som ger dig rätten att bruka en gård, ett burskapsbrev som ger dig rätt att utöva ett hantverk, ett burskapsbrev med handelsrättigheter eller ett adelsbrev med tillhörande slott, har du också en fast inkomst.

Men mycket vill ofta ha mer. Den som förvaltar en egendom kan välja att spela detta soloäventyr under vinterfasen. Om du tjänar mer än du behöver för ditt levebröd kan överskottet växlas till kontanter (se *Växelkurser* i kapitel IV).

SOLO: FÖRVALTARENS ÄVENTYR

Oavsett om du idkar handel eller brukar jorden påverkas dina inkomster av skördarna i grevskapet. Goda skördar betyder till exempel ökad handel. Skördeslaget slås med 2T6:

2T6 MOD	RESULTAT
2 -10	Missväxt
3-4 -5	Nödår
5-9 +/-0	Normal
10-11 +5	Godår
12 +10	Rekordår

För att påverka dina inkomster måste du ha rätt talanger och färdigheter.

Jordbrukare+Djurhållning = Bomärke
Hantverkare+Händighet = Burskap
Köpmän+Intriger = Skråbrev
Fogde+Befallning = Adelsbrev

Om du har rätt talang får du testa färdigheten. Detta kallas för ett förvaltningslag. Modifiera för skörderesultatet.

Perfekt: Dubbel inkomst.
Lyckat: Normal inkomst.
Misslyckat: Halv inkomst.
Fummel: Inga inkomster.

Om tärning som användes vid färdighetslaget visade jämnt har året förflutit stillsamt. Vid ett ojämnt resultat på T20:an slår du igen på följande tabell:

1-2 GRANNEJD Slå Traditioner för att slippa gräl. Misslyckas du (eller saknar passionen) förlorar du en mark när du träter.

3-4 GRANNSÄMJA Din granne svälter. Kryssa Grymhet om du kan avvara en mark men nekar.

5-6 JAKTENPÅ SKA Slå Vildmarksvana för att dryga ut hushållskassan med en mark.

7-8 TVIST Dina djur betar på grannens mark. Eller tvärtom. Eller så hugger dina tjänare ved i fel skog. Strunt samma. Slå Folkvett för att lösa tvisten. Lyckas du har du tjänat en mark. Misslyckas du förloras samma belopp i böter.

9-10 SLÄKTESÖK Underhåll dina gäster med Folkvett, Hövlighet, Sångelekar eller någon passande färdighet. Kryssa vid lyckat.

11-12 TRÅNGMÅL Grannarna ber om ett tillfälligt lån på en mark. Välj om du vill kryssa Frikostighet eller Girighet.

13-14 ERBJUDANDE Du erbjuds att köpa ett närliggande markland. Värde: 1 mark. Pris: 5 mark.

15-16 ANBUD Du erbjuds 5 mark för ett markland åker eller motsvarande del av din afförsrörelse.

17-18 FORTUNA Antingen har du hittat en liten silverskatt i jorden. Eller kommit över ett billigt parti varor. Du tjänar i alla fall en mark.

19 KATASTROF En brand eller ett slagregn ödelägger din vishusbod. Du förlorar en mark.

20 ARVSVIST Din rätt att bo kvar ifrågasätts vid tinget. Slå Kärlek (Familj) för att övertyga magistraten om dina starka familjeband till hemmet. Misslyckas du förlorar du rätten att bo kvar. Bomärken, burskapsbrev, skråbrev och adelsbrev annulleras.

BLÅTT BLOD OCH GAMLA ANOR

Fausts värld är full av uråldriga adelsfamiljer med rötter långt tillbaka i historien. Eftersom de inte vill att det blåa blodet ska bli urvattnat gifter de sig nästan bara med varandra. Därför har de med tiden fått allt längre och krångligare namn.

Dessutom har de en mycket begränsad arvsmassa att dela på, varför många ädlingar begåvats med särskilda släktdrag.

Slå en T20 för ättnamn, ytterligare en för adelstitel, en för hemvist och en för kännetecken för att skapa en ny blåblodig ätt. En del familjer är så månggifta att de måste kombinera två namn.

EXEMPEL: *Pfalzgreve Albrecht von Alptraum-Dunkelkopf av Burgundiet och Moravia.*



T20	ÄTTNAMN	ADELSTITEL	HEMVIST	KÄNNETECKEN
1	Alptraum	-	Burgundiet	Färglös (albino)
2	Burgmeister	Abbot÷	Böhmen	Sex fingrar
3	Dunkelkopf	Kanik÷	Elsass	Lågt hårfäste
4	Erpresser	Biskop÷	Lothringen	Sammanväxta ögonbryn
5	Staropramen	Ärkebiskop÷	Schleswig	Harmynt
6	Gnadenlös	Kardinal÷	Holstein	Vindögd
7	Königsegg	Korherre÷	Rheinepfalz	Puckelrygg
8	Liebling	Ståthållare	Baden-Baden	Låghalt
9	Kopfelbach	Baron	Savojen	Klumpfot
10	Löwenbräu	Storfurste	Schwaben	Generande hårväxt
11	Schweinhund	Markis	Sachsen	Talfel (läspar, stammar)
12	Neuschweinstein	Greve	Moravia	Hårlös
13	Gesundheit	Landgreve	Livland	Olika stora öron/ögon
14	Krieglitz	Markgreve	Flandern	Hjul- eller kobent
15	Weltsmerz	Pfalzgreve	Brandenburg	Under- eller överbett
16	Schwarzwald	Hertig	Lombardiet	Hartänder
17	Teufel	Ärkehertig	Schwarzwald	Glosögd
18	Übermensch	Prins	Transylvanien	Efterbliven
19	*	Kurfurste	Lützen	Blödarsjuk
20	*	Kung	*	*

* Slå två gånger

- Familjen saknar titel

÷ Kyrklig titel



Kapitel IX: Makten & Härligheten

Alla tronsalar i hela världen har ett gemensamt. I var och en sitter en ensam furste som härskar oinskränkt i sitt eget rike. Det här kapitlet handlar om vad som händer när du själv blir makthavare och får ett eget land att styra över.

Reglerna träder i kraft när du får en förläning på minst fyra marklands värde. En sådan stor förläning förutsätts generera inkomster från både jordbruk och handel, och därför gör det ingen skillnad om du härskar över en stad eller en lantlig provins.

Mindre inkomster – från bondgårdar, burskapsbrev och skråbrev – kan hanteras med de vanliga ekonomireglerna från kapitel VIII. Låt oss nu förklara vad som avses med begreppet furste.

ANDLIGA OCH VÄRDSLIGA HÄRSKARE

Den främste av de världsliga furstarna är naturligtvis kejsaren och han svarar bara inför Gud.

Men Gud har många själar att sörja för och är sällan närvarande vid det kejsarliga hovet.

Lika lite som kejsaren själv har tid att besöka alla sina hertigar, grevar och baroner. Det samma gäller de biskopar och borgmästare som härskar över kloster och städer. De är alla furstar och deras makt är nästintill oinskränkt.

Furstetiteln används om alla enväldshärskare, från minsta slottsherre till den mäktigaste konung. Det spelar heller ingen roll om härskaren är adlig eller burgen. Makten utövas på samma sätt i alla fall.

Du anses ha kvalificerat dig för furstestatus när du får en egen förläning på fyra markland eller mer. Men det är bara innanför den egna förläningens gränser som din makt är obegränsad.

VAD ÄR EN FÖRLÄNING?

Ordet förläning betyder lån, och på papperet tillhör all jord kejsaren. Monarkens länsherrar lånar ju bara jorden av sin härskare.

Men många förläningar har i praktiken förvandlats till fristående riken, eftersom de varit i samma familjs ägo i århundraden.

— MAKTEN BAKOM TRONEN —

För att bli en framgångsrik furste måste du behärska en stor mängd färdigheter: Befallning, Folkvett, Fältslag, Hövlighet, Intriger, Läkekonst och Låshuvud är de viktigaste.

Dessutom bör du som minst ha talangerna Fogde, Köpman, Taktiker, Regent och Strateg. Men du behöver inte lära dig alla dessa förmågor själv. Om du bygger upp ett hov kan du förlita dig på dina ämbetsmän istället.

Det kostar hela två mark om året att hålla sig med en ämbetsman, men när du får en egen förläning kommer du att ha tillräckliga resurser för att klara den utgiften.

För den summan får du en hovmedlem med standardegenskaper (utgå från ädlingen i kapitel III). Alla ämbetsmän antas ha de talanger och färdigheter som ämbetet kräver.

Fortsättning >>>>

Det finns fyra klassiska sätt att skaffa sig en förläning på: arv, belöning, erövring och giftemål.

Arv: En del förläningar är ärftliga och övertas av länsherrens barn vid faderns död. Din första rollperson har knappast något arv att vänta, men om du spelar dina kort väl kan hennes barn ärva en förläning på just det sättet.

Belöning: Förläningar utan arvtagare kan delas ut igen till nya vasaller, för trogen tjänst. Det kan hända din rollperson i tider av ofred och beror ytterst på spelledarens välvilja.

Erövring: Att erövra en förläning med våld är svårt, men fungerar om kejsaren godkänner den nya länsherren efter maktskiftet. Det inträffar med jämna mellanrum. Du måste själv planera och genomföra erövringen i spelet, om du har dylika planer.

Giftemål: Det fjärde och vanligaste sättet att få en ny förläning är att gifta sig till marken. Landområden ingår ofta i hemgiften när adelsätterna gifter bort sina döttrar för att skapa nya allianser. Det kan du ordna under spelets vintervila.

VEM KAN BLI LÄNSHERRE?

Teoretiskt sett är förläningar enbart avsedda för medlemmar ur det högsta frälset i adeln och prästerskapet. Men problemet är lätt att lösa för den furste som vill knyta en enklare vasall till sig. Den nya länsherren adlas vanligtvis samma dag som förläningen byter ägare.

Det händer titt som tätt att burgna familjer nyadlas på detta sätt. Däremot hör det till ovanligheterna att allmogen undantas från lagarna på samma vis.

Det finns två sorters förläningar som kan komma i din besittning på något av de uppräknade sätten: ärftliga och tilldelade. En ärftlig förläning stannar i din släkt, så länge ättelinjen består och du har en arvinge som tar över. En tilldelad förläning blir din under en förutbestämd tidsperiod. Det kan handla om några år eller hela din egen livstid.

Som du säkert förstått består en förläning huvudsakligen av jord. Rikedomerna kommer från dess åkrar, arbetskraften i byarna och städernas handel. En furstes förläning om-sätter ofattbara summor och vi mäter dem i mark. En mark är 120 daler.

Mark Apanage Hov Kista

--	--	--	--

Riddare:

FÖRLÄNINGSBREVET

På baksidan av ditt pergament hittar du ett förläningsbrev. Det fyller samma funktion som ett vanligt adelsbrev, med den skillnaden att förläningsbrevet låter dig överblicka stora landområden.

Som du ser består brevet huvudsakligen av fyra rutor. Tillsammans visar de hur stora inkomster och utgifter din egen förläning inbringar, precis som en modern balansräkning.

Varje markland ger en mark om året i avkastning. Det värdet skriver du i den första rutan, och siffran visar alltså vad ditt levebröd som furste maximalt kan bli.

Nu väljer du själv hur stort apanage du och din familj ska ha. Det blir ditt levebröd som furste. Notera värdet i den andra rutan.

Men du kan också bygga upp ett hov av vasaller. Hur många du kan ha beror på värdet du skriver i hovrutan. Kom ihåg att summan av **Hov+Apanage** helst inte ska överstiga maxnivån i Mark. Enkelt, eller hur?

— ÄMBETEN —

FOGDE: Sköter de direkta kontakterna med allmogen. Befallning + Fogde.

FÄKTMÄSTARE: Tränar hären och duellerar i furstens ställe. Envig + Fäktare.

HÄROLD: Håller reda på släkträdets och förmedlar nyheter. Hövlighet + Skolad (Heraldiker).

JÄGMÄSTARE: Vaklar över bytesdjuren i dina skogar. Vildmarksvana + Jägare.

KANSLER: Furstens närmaste rådgivare och ställföreträdare. Intriger + Regent.

LIVMEDIKUS: Botar hovfolkets krämpor. Läkekonst + Hantverkare (Barberare).

Fortsättning >>>>

Om du spenderar mer än du tjänar måste du plocka mellanskillnaden ur Kistan. I denna sista ruta skriver du upp hur mycket som finns undanlagt i slottets skattkammare.

Om du valt att leva sparsamt med ett litet hov, och får ett överskott, ökar du innehållet i kistan varje år. Kistan får aldrig gå ner på minus. Håll koll på den som du gör med din egen bankbok i verkliga livet. Låt oss nu se hur det går till att sköta en förläning.

FURSTENS UPPDRAG: REGERA

När vintervilan börjar, och alla andra väljer vilka soloäventyr de vill spela, får fursten istället ägna sig åt sina domäner.

Du måste ha talangen Regent för att kunna styra över en förläning, och därför talar vi härnå om regenten i reglerna.

Texten förutsätter att du som furste slår alla regentens slag själv. Men om du har ett stort hov kan du lika gärna låta någon av dina ämbetsmän sköta tärningarna. Du har flera uppgifter som regent, var och en representerad av ett tärningsslag under vintervilan.

1 Regera: Det första regentslaget är det viktigaste, eftersom det påverkar alla andra. Slå Intriger för att avgöra hur bra du regerar. Slå (Regent)+[Intriger]:

- **Perfekt:** Undersåtarna lyder din minsta vink. Alla kommande regentslag modifieras med +5.
- **Lyckat:** Undersåtarna lyssnar. Inga modifierationer.
- **Misslyckat:** Undersåtarna lider. Alla regentslag modifieras härnå med -5.
- **Fummel:** Undersåtarna protesterar. Alla regentslag modifieras med -10.

2 Övervaka väderleken: Oavsett hur skickligt du regerade kan du inte styra väderleken. Slå 2T6 för att avgöra hur din förläning påverkas av vädrets makter. Modifikationerna påverkar fogdeslaget i steg: 3.

2T6	Mod	Resultat
2	-10	Missväxt
3-4	-5	Nödår
5-9	±0	Normalår
10-11	+5	Godår
12	+10	Rekordår

3 Fogden: När vädret och regenten gjort sitt sätts dina kunskaper som fogde på prov. Fogdens regentslag styr inkomsten. Glöm inte modifierationerna från vädret och det första regentslaget. Slå (Fogde)+[Befallning]:

- **Perfekt:** Dubbel inkomst.
- **Lyckat:** Normal inkomst.
- **Misslyckat:** Halv inkomst.
- **Fummel:** Inga inkomster.

Grundinkomsten är din förlänings storlek i mark. Fördela slutresultatet i rutorna Apanage, Hov och Kista efter eget tycke och smak.

Du måste se till att pengarna i apanage och hov räcker till de ämbetsmän du vill behålla och den levnadsstandard du vill uppnå. Annars får du ta ur besparingarna i kistan.

4 Händelseslag: Slå en T20. Om resultatet är lika med eller lägre än dina inkomster i mark detta år har något inträffat som sätter dina statsmannakunskaper på nya prov. Slå en T100 för att se vilka regentslag som väntar dig och dina ämbetsmän.

— ÄMBETEN (FORTSÄTTNING) —

MAGISTER: Juridisk rådgivare. Representerar hovet i tvister. Intriger + Skolad (Jurist).

MARSK: Leder hären vid krig eller belägring. Fältslag + Taktiker.

MUNSKÄNK: Provmakaren skyddar sin herre från förgiftning. Välj gärna någon du ogillar. Inga färdigheter behövs.

PRÄST: Bra att ha vid bröllop och begravning. Tala (Latin) + Skolad (Teolog).

RIDDARVASALL(ER): Ståthållarens bästa soldater är riddare. Se kapitel X så förstår du varför.

TRUBADUR: Underhåller hovfolket och furstens gäster med sina upptåg. Sångekar + Spela (Instrument).

01-07 Allmogen knorrrar. Slå Folkvett eller Befallning. Misslyckas slaget ger förläning-
en bara halv inkomst. Om du väljer att
använda Befallning istället för Folkvett
utbryter bondeuppror vid misslyckande.
Se 11-13 nedan.

08-10 Skattlycka. En gammal silverskatt
har hittats på dina ägor. Den tillfaller
markägaren. Kistans innehåll ökas med
1T3 mark.

11-13 Bondeuppror. Bönderna beväpnar
sig. Du måste kväsa upproret. Annars blir
förläningen helt utan inkomster. Du kan
kväsa revolten med en Befallning. Fältslag
fungerar lika bra, men då halveras inkom-
sten vid ett lyckat slag.

14-18 Bröllopsklockor. En annan furste
vill knyta äktenskapliga band till din ätt.
Använd slump Tabellen för att avgöra vem.
Om du lyckas med Intriger är din tilltänkta
gemål dessutom arvtagare till sin egen
förläning.

19-23 Tribut. Din husbonde vill finansiera
krig, bröllop eller andra dyrheter. Slå In-
triger.

- Perfekt: Du slipper betala.
- Lyckat: Betala $\frac{1}{4}$ mark för varje
markland du förlänats. Annars minskar
din Lojalitet (Husbonde) med -1.
- Misslyckat: Betala $\frac{1}{2}$ mark per
markland. Annars minskar Lojalitet
(Husbonde) med -1.
- Fummel: Betala 1 mark per mark-
land. Annars minskar Lojalitet (Hus-
bonde) med -2.

24-25 Mirakel. Allmogen i en av byarna
viskar om ett mirakel. De talar om en
påstådd jungfrufödsel, en gråtande helg-
onbild eller en starkt lysande stjärna. Som
markägare kan du göra en förtjänst på alla
pilgrimmer. Öka din förmögenhet med
1T3 mark. Eller avstå från pengarna och
kryssa Frikostighet.

25-32 Plundrare. Ett krigsfölje drar ge-
nom dina ägor. Slå Fältslag för att skydda
din egendom.

- Perfekt: Plundrarna flyr utan att
ställa till några skador.
- Lyckat: Plundrarna rövar med sig $\frac{1}{4}$
mark för varje markland du förlänats.
- Misslyckat: Plundrarna rövar med
sig $\frac{1}{2}$ mark för varje markland du för-
länats.
- Fummel: Plundrarna rövar med sig 1
mark för varje markland du förlänats.

33-39 Struntsak. Dina djur betar på gran-
nens mark. Eller tvärtom. Eller så hugger
dina tjänare ved i fel skog. Strunt samma.
Slå Intriger för att lösa tvisten. Lyckas det
har du tjänat en mark. Misslyckas du för-
loras samma belopp i böter.

40-42 Duell. Din ställning ifrågasätts och
bara värjan kan återupprätta hedern.
Om du klarar ett Envig får du kryssa din
Berömmelse.

43-47 Släktbesök. Underhålla dina gäster
med Sångelekar eller Hövlighet eller Kärlek
(Familj). Sådana sammankomster kostar
en tiondel av din förlänings värde i mark-
land. Minst en mark.

— INTRIGER & RÄNKER —

Fördelen med att ha många ämbetsmän är att
du slipper lära dig alla färdigheter själv. Om
du har ämbetsmän med rätt talanger och färd-
igheter kan de göra regentslagen i dit ställe.

Deras chans att lyckas är lika hög som ditt
eget färdighetsvärde i Berömmelse. Du behöver
således bara utveckla denna enda färdighet för att
regera, om du har ett stort hov. Nackdelen med
att ha ett *för stort* hov är att du blir sårbar.

Om du någon gång tvingas avskeda en ämbets-
man försöker de kvarvarande fylla tomrummet
som uppstår. De vänder sig nu till och med till
dina fiender för att säkra sin ställning.

Slå omedelbart en T20. Om resultatet är lika
med eller lägre än antalet kvarvarande ämbetsmän
drabbas din förläning av en diplomatisk kris. Se
resultatet 62-65 på händelsetabellen för närmare
detaljer.

48-55 Rövare. Ett rövarband gör landsvägarna osäkra. Slå Fältslag, annars förlorar din förläning 1T3 mark.

56-57 Adelskap. En gammal krönika antyder att du är den sista släktingen till en adelsätt som hållits för utdöd i generationer. Den är antagligen förfalskad. Men slå *Skolad (Heraldiker)+Läshuvud*= Dina anspråk godkänns. Slå fram en helt ny adelstitel åt dig själv på sidan 111.

58-61 Uppviglare. En reformator hetsar allmogen mot överheten. Om din förläning saknar kyrka måste du klara ett Folkvett. Annars börjar allmogen knorra. Se 01-07 ovan.

62-65 Diplomatsk kris. Dina knektar har skövat någon annans marker. Eller så har du misshagat en furste. Avväj krisen med Hövlighet, annars befinner du dig i öppet krig med dina grannar. Se 73-75 nedan.

66-67 Skvaller. Du anklagas för stöld, mord eller andra otrevligheter. Slå ett slag på tabellen som används när familjemedlemmar råkar ut för skandaler i kapitel VIII, men den här gången gäller ryktena dig själv.

68-72 Otrohet. Din äldsta arvtagare påstås vara frukten av en utomäktenskaplig förbindelse. Slå Kyskhets för att tysta ryktesspridningen. Annars kommer din arvtagare att benämnas bastard under resten av sitt liv. Räkna med en rejäl tronföljdsstrid.

73-75 Krig. Du hamnar i öppen konflikt med någon av dina grannar, som vill åt ditt liv eller dina rikedomar. Spelledaren avgör orsaken. Utkämpa ett fältslag mot en slumpvis vald motståndare.

76-81 Rättvisa. Du tvingas avge en kontroversiell dom vid tinget. Exempel: den kände stråtrövaren har vunnit allmogens gillande genom att skänka sitt byte till de fattiga, den anklagade häxan vördas för sina kunskaper som jordermor, kvinnan som togs på bar gärning med kniven i hand har dödat en kvinno-skändare. Tänk ut ett lämpligt straff och slå ett Tålmod för att övertyga allmogen om att du handlat vist. Lyckas du får du kryssa din Berömmelse. Misslyckas du börjar allmogen knorra. Se 01-07 ovan.

82-85 Gästabud. Din husbonde besöker dig med sitt följe. Traditionen kräver att du spenderar ½ mark för varje markland du förlänats på gästabudet. Men om din Trubadur lyckas trollbinda husbonden kommer du undan utan extrautgifter.

86-87 Sagoväsen. Allmogen viskar om ett sagoväsen som hemsöker dina ägor. Det kan vara en drake, en jätte eller ett troll. Till dess besten är besegrad dras din förläning med minskade inkomster. Slå en T6:a varje år. Vid ett ojämnt resultat måste du sänka din inkomst med lika många mark som tärningens ögon visar.

88-89 Förgiftad. Någon vill dig illa och om du saknar Munsänk tömmer du själv giftbägaren. Glaset innehåller 1T6 doser malört med giftstyrka 3T6. Se sidan 91.

90-91 Pest. En farsot drar fram genom landet. Slå Läkekunst. Annars drabbas alla medlemmar vid hovet av ålderssvaghet. De slår en gång extra på ålderstabellen.

92-94 Monument. Din husbonde ber dig uppföra en kyrka eller ett slott. Kryssa Lojalitet (Husbonde) om du svarar ja, och sätt igång projektet.

—NEROTISM & SVÅGERPOLITIK—

Du kan utnämna dina släktingar till ämbetsmän, eller välja någon av de andra spelarnas rollpersoner. Fördelen med att ha dina närmaste på de viktigaste posterna är att du slipper oroa dig för intriger och ränker.

Nackdelen är att du inte längre kan förlita dig enbart på din Berömmelse, när ämbetsmännen agerar i ditt namn och sköter dina regentslag. Släktingar och rollpersoner kostar två mark.

När du gjort en släkting till ämbetsman använder hon din Kärlek (Familj) som färdighetsvärde för sina regentslag. Andra spelares rollpersoner använder alltid sina *riktiga* färdigheter. De får aldrig låna värden av dig.

Om du avskedar en släkting från sin post minskar din Kärlek (Familj) ett steg. I övrigt händer ingenting. Vad som händer om du avskedar en rollperson är upp till spelaren som fått sparken.

95-96 Arvstvist. Adelsfamiljerna i trakten träter om arvsrätten till en slumpvis vald förläning i grevskapet. *Skolad (Jurist)+Läshuvud*= Du är den rättmätige arvtagaren, och borde kunna erövra förläningen utan kejserliga protester.

97-98 Katastrof. En brand ödelägger ditt slott, en kyrka eller något annat stort byggnadsverk på dina ägor.

99-00 Slå två gånger på tabellen och ignorera detta resultat om det dyker upp igen.



DIN FÖRSTA FÖRLÄNING

När du får din första förläning genom arv eller giftermål vet du oftast bara hur många mark den är värd. Du kan ändå snabbt läsa av hur många knektar, hejdukar och ämbetsmän som finns i ditt hushåll när du tar över husbondskapet. Se tabellen i sidfoten här nedanför.

Om du ärver ett litet herresäte för fyra mark går pengarna oavkortat till apanaget och din fogde under ett normalår. Din egen familj kostar två mark. En ämbetsman kostar lika mycket. Så här läser du av resten av tabellen.

Ämbetsmän: Siffran visar hur många ämbetsmän som normalt sett finns i ett hov av den angivna storleken. I din egen förläning styr du själv över hovets mantal, genom det antal mark du spenderar på din hovkrets. Varje ämbetsman kostar två mark.

Knektar: Visar hur många knektar som antas finnas på godset med automatik. Du behöver inte betala för dem. Om du skapar

en slumpmässig förläning varierar antalet med tärningar. Länsherren kan ju ha hyrt in legoknektar eller lidit tidigare förluster under året. Knektarna utgör vanligtvis den robusta stommen i varje armé.

Underhuggare: Så här många dugliga tjänare och arbetsföra män finns det på dina marker. De räknas som enkla hejdukar i strid. Den totala folkmängden på dina ägor är ungefär tio gånger så stor som antalet underhuggare.

Tabellerna i sidfoten kan användas för att bestämma hur stor en slumpvis vald förläning är. Det är användbart om du hamnar i fejd med en granne eller hamnar i öppet krig till följd av händelseslaget.

Spelledaren kan då snabbt avgöra hur stora resurser som finns i förläningen för tillfället. Använd tärningsvärdena som anges inom hakparentes [].

SLOTT & KOJA

Förr eller senare vill nästan alla furstar bygga ett monument över sig själva. Det kan vara ett slott, en kyrka eller något annat storvulet företag som kräver extra resurser. Så här gör du för att ro iland ett sådant byggprojekt.

Avgör hur många mark projektet kommer att kosta med riktlinjerna som följer på nästa sida.

Bestäm sedan hur många mark du kan spendera på bygget första året och stryk dem från dina tillgångar.

Projektet anses avslutat det år du gjort den sista avbetalningen. Men det är inte säkert att alla dina investeringar bär frukt. Hur många av de spenderade marken som "byggs in" i ditt monument beror på hur bra du är att sätta dina undersåtar i arbete. Slå Folkvett eller Befallning för få bönderna att jobba. Ett slag per år:

—SÅ STOR ÄR EN TYTSK FÖRLÄNING—

T20	Förläning	Mark	Ämbetsmän	Knektar	Underhuggare	Skattkistan
1 †	Gård	1	-	2 [1T6]	4 [2T6]	0
2-7	Gods	2	0 [1T3-1]	4 [1T6]	8 [2T6]	3 [1T6]
8-14	Herresäte	4	1 [1T3]	8 [2T6]	16 [4T6]	7 [2T6]
15-17	Slottslän	8	2 [2T6]	16 [4T6]	32 [8T6]	11 [3T6]
18-19	Högsäte	16	4 [2T6]	32 [8T6]	64 [16T6]	14 [4T6]
20 ‡	Tron	32	8 [4T6]	64 [16T6]	128 [32T6]	28 [8T6]

† En förläning på en mark har inte råd med ämbetsmän. Fursten måste sköta regerandet själv och dra åt svängremmen.

‡ Ett helt rike kan inte styras av en enda furste. Betrakta resultatet som en regent med stöd av flera vasaller.

Perfekt: Bygget växer med lika många mark som du spenderar detta år, om Fogden använde Folkvett. Dubbelt så många vid en Befallning.

Lyckat: Bygget växer med lika många mark som du spenderar detta år.

Misslyckat: Bygget växer med hälften så många mark som du spenderar under året.

Fummel: Bygget framskrider inte alls. Om Fogden använde sig av Folkvett får du tillbaka hälften av pengarna. Vid Befallning har hela summan gått till spillo.

Slott och ringmurar ger ditt herresäte ett försvarsvärde, som kan skydda dig vid anfall och belägringar. Tabellen nedan visar några vanliga exempel. I kapitel X hittar du fler.

Tabellen kan också användas för att förse slumpvisa förlänningar med färdiga byggnader. Sannolikheten för att en given förläning innehåller ett försvarsverk är lika med dess storlek i mark, på en T20.

Om slaget är "lyckat" visar samma tärning också vilket det största byggnadsverket på ägora är.

T20	Fundament	Försvar	Pris
1-4	Torn	5	5
5-8	Kastell	10	10
9-12	Kärntorn	15	15
13-16	Borg	10+15	25
17-20	Koncentrisk borg	10+15+20	55

Om du vill investera i dina förlänningar genom att bryta mer mark måste du fråga din husbonde om lov och sedan klara ett Lojalitet (Husbonde), innan du inleder projektet. Kom ihåg att du bara har jorden till låns, och att din egen husbonde är lika mycket låntagare

som du. Kostnaden för att bryta ett nytt markland är lika med din domäns storlek innan investeringen gjordes.

Du kan också förse förläningen med någon av följande byggnader:

Kyrkor och monument	Pris
Runsten/Stencirkel/Staty	1T3
Fontän/Ryttarstaty	5
Kapell	15-25
Kyrka	25-50
Katedral	100-1000

Som du ser är förläningarna i Fausts värld ganska statiska och likartade. Det är bara deras storlek som varierar. Det gör fursten till en spelbar rollperson, utan att spelaren behöver lägga för mycket tid på pappersarbete.

Men ibland behöver spelare och spelldare spendera mer tid på förläningarna för att handlingen i spelet kräver det. Följande frivilliga regler kan användas av spelgrupper som lägger stor vikt vid de politiska intrigerna och rollpersonernas växande dynastier.

ARVINGAR & VASALLER

Du kan aldrig ha mer än en förläning åt gången, och ingen furste kan någonsin styra över fler markland än sitt färdighetsvärde i Intriger.

Om du erhåller fler förläningsbrev efter det första måste du dela ut dem till vasaller, och om din favoritförläning blir för stor kan du stycka upp den i mindre delar.

Det sistnämnda är vanligt förekommande när barn ärver sina föräldrar.

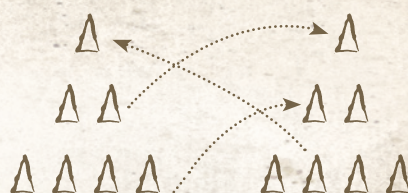
På papperet blir dina barn och undervasaller ståthållare i ditt ställe, när du lånar ut nya förlänningar till dem.

Men i praktiken blir även de självständiga furstar, som bara kommer att bistå dig så långt deras lojalitet räcker.

FEODALA PYRAMIDER

Om du vill bli mäktig måste du skaffa dig vasaller. En förläning på tjugo markland må förefalla stor i jämförelse med de enkla förhållanden din första rollperson kom från. Vill du mäta dig med grevar och hertigar måste du skaffa större områden. Tricket är att utse vasaller, som i sin tur knyter nya undervasaller till sig. Den feodala pyramiden som då uppstår kan skapa spännande förvecklingar.

En vasall kan svära lojalitet till olika furstar:



Diagrammet visar att lojaliteten inte alltid går uppifrån och ner i pyramiderna.

En ny vasalls lojalitet bestäms av din Berömmelse. Den börjar på samma värde, men kan sedan höjas (och sänkas) som vanliga passioner. Om du gör förläningen ärftlig stiger lojaliteten med 1T6.

För släktingar börjar lojaliteten på samma värde som din Kärlek (Familj) och utser du en rollperson får hennes spelare välja värde.

En gång om året kan du be dina vasaller om militärt eller ekonomiskt bistånd. När du ber om hjälp testar varje vasall sin lojalitet till dig. Därefter sänker du omedelbart vasallens lojalitetsvärde ett steg.

Perfekt: Vasallen anländer på kortast möjliga tid med alla sina trupper. Redo att lyda din minsta vink. Bad du om ekonomisk hjälp betalar hon dig en mark per markland hon förlänat.

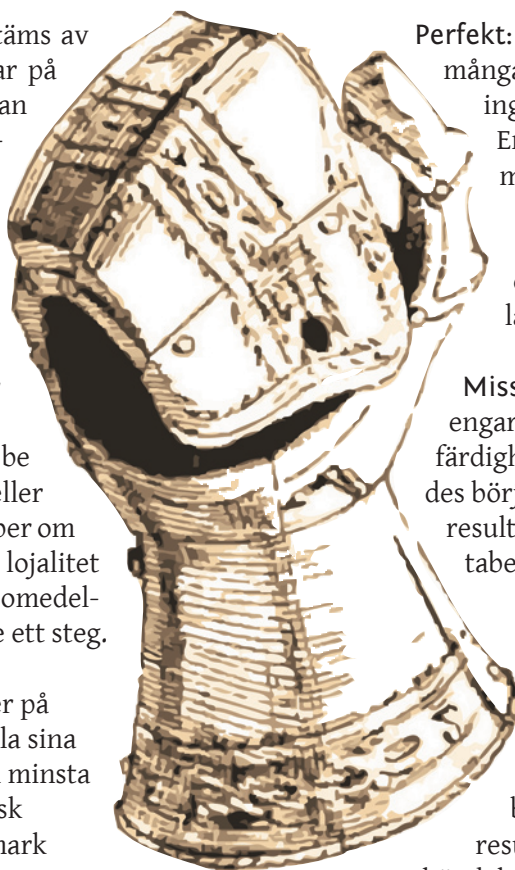
Lyckat: Vasallen anländer med hälften av sina trupper. Hon betalar en halv mark per markland.

Misslyckat: Vasallen anländer inte i tid, och ursäktar sig när det redan är för sent. Detaljerna lämnas åt spelledaren. Inga pengar kan avvaras.

Fummel: Vasallen svarar inte. Kanske har du redan blivit förrådd av dina närmaste.

SKATTER & PÅLAGOR

Som du ser är det ofta dyrt att vara furste. I extrema situationer kan du pressa dina egna bönder på pengar. Slå Befallning eller Folkvett.



Perfekt: Du får in hälften så många mark som din förläning är värd med Folkvett. En mark per markland med Befallning.

Lyckat: Du får en fjärdedels mark per markland, oavsett metod.

Misslyckat: Inga extrapengar finns att hämta. Om färdigheten Befallning användes börjar allmogen *knorra*. Se resultatet 01-07 i händelsetabellen.

Fummel: Inga extrapengar finns att hämta. Om färdigheten Befallning användes gör bönderna *uppror*. Se resultatet 11-13 i händelsetabellen.

ROVRIDDARE & RÖVARBARON

Om du kräver för mycket av dina vasaller kan deras lojalitet försvinna. En vasall med noll i Lojalitet (Husbonde) är visserligen din undersåte på papperet, men i praktiken agerar hon helt självständigt.

En sådan förläning kallas för ett rövarbaroni och dess regent kallas rovriddare, även om hon inte är riddare på riktigt.

Om du får en rovriddare på halsen måste du erövra hennes förläning på nytt och utse en ny ståthållare för att få kontroll över hela din domän igen.

Ett rövarbaroni fungerar precis som en vanlig förläning, men rovriddaren ignorerar alla resultat på händelsetabellen som utgår från en husbonde. Betrakta sådana resultat som att ingenting har inträffat under året.

— EXEMPLET FEHL-AM-PLATZE —

På nästa uppslag hittar du flera ifyllda förläningsbrev, med typiska förläningar som du kan använda i dina egna äventyr. Det är trakten runt din första rollpersons hemby Fehl-am-Platze, som styrs av baron Ferdinand.

Moderdomänen Platze är en ärftlig förläning med tre vasaller: De båda grannbyarna och ett litet rövarbaroni. Det sistnämnda är bara en ruin som fallit i händerna på skogens stråtrövare.

En dagsmarsch bort ligger staden Baden. Den har brutit sig fri från kejsarmakten och ingår istället i ett edsförbund med andra fristäder. Regeltekniskt räknas det som att staden lyder under sin stadsfogde (utsedd av edsförbundarna).

Notera att Bockmühles härskare, som lyder under Platze, har dubbla lojaliteter uppåt i pyramiden. Han har fått Bockmühle av Platze, och den mindre förläningen Wettingen från Baden.

Din första föreläsning

ÄRFTLIG ☒ TILLDELAD ☐

12	4	8	
----	---	---	--

Riddare: ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Ämbetsmän	Talang	Färdighet
fogde	fogde	folkvett
Kansler	Regent	Intriger
.....		
.....		
.....		
.....		

Vassal	Mark	Lojalitet
Rockmühle	6	15 ☐
Windmühle	4	13 ☐
Rövarræstet	1	0 ☐

A detailed illustration of a medieval castle built on a rocky cliff. The castle features a tall central tower and a bridge connecting it to another structure on the right. The scene is set against a backdrop of rolling hills and a small town in the distance.

Tredje cirkeln:
Ringmur m bröstvärn (10)+vallgrav (2) 12

Rövarna har tagit över en fallfärdig borggruin
som en gång löd under Matze. Deras inkoster
är rov, snarare än jordbruk. Dess knektar är
egentligen bara välutrustade rövare.

Din första föreläsning

VASALL TILL: Ferdinand von Platze och
ÄRFTLIG ☐ TILLDELAD ☒ Borgmästaren i Baden

6	2	4	
---	---	---	--

Riddare: ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

[illegible]

Vassal	Mark	Lojalitet
Wettingen.....	4.....	12..... ☐
.....		 ☐
.....		 ☐

Tredje cirkeln:

Herr Günther har dubbla lojaliteter till Platze
och Baden, eftersom han är vasall till dem båda.
Moderdömären har förlänats av Platze.
Wettingen kommer från Baden.

Din första föreläsning

VASALL TILL: Rövarnästet lyder inte under någon
ÄRFTLIG ☐ TILLDELAD ☐

1	1	0	
---	---	---	--

Riddare: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

[illegible]

Rövarna har tagit över en fallfärdig borgarvin
som en gång löd under Platze. Deras inkoster
är rof, snarare än jordbruk. Dess knektar är
egentligen bara välutrustade rövare.



På Fausts tid utkämpades fältslag där tiotusentals soldater deltog på varje sida, och slagen varade ibland i flera dagar. Därför behöver vi ett förenklat stridssystem, som kan hantera hundratals eller tusentals kämpar samtidigt.

Stridsreglerna i kapitel VI duger inte. Det vore ogörligt att kräva av spelledaren, att hon ska hålla reda på så många kämpar. Redan ett tiotal deltagare kan förvandla spelet till tråkig pappersexercis.

Därför använder vi ett förenklat system, där ett helt fältslag kan klaras av med några T6:or och högst ett par slag med T20:an.

DIN ROLL PÅ SLAGFÄLTET

När din rollperson befinner sig på ett slagfält kan du spela en av fyra olika roller. Du kan vara ensamvarg, följeslagare, befälhavare eller härförare. Det första innebär att du ger dig ut helt ensam och passar bara för de riktigt hjältemodiga eller dumdristiga.

En följeslagare ingår i en **fanborg**. Det är en grupp soldater som slåss tillsammans och skyddar varandra.

Befälhavare kallas den som för befäl över en fanborg, och leder den mot seger eller en för tidig död. Härföraren leder hela arméer. Men låt oss börja med följeslagaren.

FÖLJESLAGARENS ÖDE

Din befälhavare visar vägen och allt du behöver göra är att följa med, samtidigt som du gömmer dig bakom din sköld och duckar undan fiendens hugg. När du hittar en blotta i de fientliga leden utdelar du egna slag.

Eftersom ett stort fältslag kan pågå i många timmar räknar vi inte vändor och omgångar, som du lärde dig i kapitel VI. Tiden mäts istället i stridsronder (där en stridsrond motsvarar 15-45 minuter).

Slå Fältslag. Ett enda tärningslaget mäter hur väl du fredar dig under stridsronden.

I en stor fanborg skyddas du dessutom av dina vapenbröder. För varje femte soldat på din sida ökas ditt Fältslag med +1. Bonusen representerar din förmåga att smälta in i mängden när din fanborg rör sig på slagfältet.

— SÅ FÅR DU EGNA TRUPPER —

Om du äger ett förläningsbrev vet du redan hur många soldater din rollperson kan kommandera ut i fält. I Faustreglerna skiljer vi på tre sorters soldater, som får representera alla senmedeltidens stridande förband. Varje soldat har ett stridsvärde som sammanfattar hennes stridsduglighet, vapen och rustning i en enda siffra. Stridsvärdet mäts på en femgradig skala där ett är sämst och fem är bäst.

HEJDUKAR (1): Ta en vanlig underhuggare från din förläning och ge honom ett enkelt vapen så har du en hejduk. Perfekt som kanonmat.

KNEKTAR (3): En tränad soldat kallas för en knekt. Utgör stommen i nästan alla arméer.

RIDDARE (5): Livslång träning, häst, tunga vapen och rustning gör en riddare. En elisoldat.

När din fanborg sedan hamnar i närstrid, modifierar du också färdighetsvärdet i Fältslag efter styrkeförhållande (se sidan 124 f).

Perfekt: Du är utan skråmor och kan utföra ett hjältedåd (se nedan).

Lyckat: Värj dig mot en dussinmotståndare. Som ensamvarg eller befäl får du sedan utföra ett hjältedåd.

Misslyckat: Du måste värja dig mot en dussinmotståndare.

Fummel: Du måste värja dig mot 1T3 dussinmotståndare.

Det enda du behöver veta när du möter en dussinmotståndare är hur skicklig hon är i Envig, vilket vapen hon använder och om hon strider till fots eller från hästryggen. Ni genomför en enda slagväxling. Den representerar hela stridsronden.

Använd en vanlig T6:a för att avgöra om du möter en hejduk, knekt eller riddare.

1 Hejduk: Fotsoldat med Envig 10. Slåss med spjut, svärd eller yxa. Slagkraft 2T6. (2:3)

2 Stark Hejduk: Slagkraft 3T6. (1:1)

3 Knekt: Fotsoldat med Envig 14. Slåss med svärd, yxa eller hillebard. Slagkraft 3T6. (3:2)

4 Kyrassiär: En knekt till häst. (2:1)

5 Riddare: Ryttare med Envig 16. Slåss med lans eller svärd. Slagkraft 3T6. (3:1)

6 Tapper riddare: Ryttare med Envig 18. Slåss med lans eller svärd. Slagkraft 4T6. (5:1)

Som befälhavare behöver du också veta hur stor fiendens fanborg är, för att kunna räkna fram styrkeförhållandet. Utgå från den dussinmotståndare du själv mötte i striden. Siffrorna i parenteser anger styrkeförhållandet mellan fiendens fanborg och din egen. Motståndarna har samma värde för Befallning och Fältslag som de har i Envig.

Om du har talangen Taktiker får du justera oddsen ett steg i din egen favör. Om du slog så bra när du testade ditt Fältslag att du slapp möta någon egen dussinmotståndare är oddsen 10:1 till din fanborgs favör.

Den förenklade metoden besparar spelledaren mycket arbete. Hon slipper ju bokföra varje fanborg.

Exempel: Våra hjältar drar i krig. Magda ingår i en fanborg med tio hejdukar under Dirks befäl. Magdas fältslag blir $5+2=16$. Magda slår sex och under den första rondan hamnar hon i en kritisk situation och måste värja sig mot en dussinmotståndare.

T6:an visar en etta. Magda möter en hejduk med yxa. Han vinner slagväxlingen och Magda träffas med en slagstyrka på 2T6. Sedan är den första stridsronden över för hennes del.

Nästa stridsrond börjar bättre. Magda slår ett perfekt slag, och slipper tampas med dussinmotståndare. Nu kan hon istället välja att utföra ett hjältedåd.

ENSAMVARGAR & HJÄLTEDÅD

Om du ger dig ut på slagfältet helt utan följeslagare, eller om du lämnar din fanborg i stridens hetta, räknas du som ensamvarg.

Ensamvargen följer samma principer som följeslagaren. Du får inte samma bonus till ditt Fältslag, men om du lyckas får du större chans att utföra ett hjältedåd.

Här följer en lista med exempel på saker du kan göra. Om du lyckas med Fältslag får du chansen att utföra ett av följande hjältedåd.

—UTRUSTA DINA STYRKOR—

Vissa befälhavare är bättre än andra. Har du som anförare talangerna Bågskytt eller Pikenerare kan du lära dina hejdukar att utnyttja dessa moderna vapen. Det gör dem effektivare i strid.

Alla hejdukar under ditt befäl får då sina stridsvärden ökade med +1. De förutsätts med automatik ha tillgång till pikar eller långbågar.

Med talangerna Kavallerist eller Krutblandare kan du på samma sätt öka dina knektars effektivitet med +1. De blir beridna kyrassiärer eller arkebuserare.

Men såväl riddjur som krutvapen kostar pengar. Det kostar en hel mark per soldat att uppgradera sina knektar. Uppgraderingen gäller under resten av året.

- Om du är befälhavare kan du beordra en fanborg under ditt befäl att storma fram mot en fientlig trupp.
- Du kan utmana en valfri fiende, var som helst på slagfältet, på duell. Utkämpa striden med reglerna i kapitel VI. Om du vinner striden och din motståndare lever kan du ta en fånge.
- Be en bön eller kasta en besvärjelse.
- Fånga in en lös häst. Slå Rytarkonst.
- Gömma dig och spela död resten av slaget. Slå Ödmjukhet för att stå ut med förnedringen.
- Lyfta en fallen fana och stoppa en reträtt. Slå Befallning för att lyckas.
- Slå Berömmelse för att samla upp till 1T6 ensamma soldater i en ny fanborg.
- Lämna stridslinjen och sätta dig i säkerhet i trosslinjen, eller vice versa.
- Ta av eller sätta på en rustning.
- Ta emot eller ge första hjälpen.
- Transportera en fallen kamrat eller en fånge i säkerhet bakom stridslinjen.

Exempel: Isak går sin egen väg, som vanligt. Han är lika dålig i Fältslag som Magda och tar rejält med stryk när han misslyckas under slagets första ronder. Först under den tredje ronden lyckas han med sitt färdighetsslag. Isak väljer omedelbart att sätta sig i säkerhet bakom stridslinjen.

BEFÄLHAVAREN

Som befäl håller du dina mannars liv i dina händer. Din rollperson måste hela tiden läsa av slagfältet, fatta snabba beslut och ge rätt order. Själv behöver du egentligen bara hålla reda på en sak: Hur många män du har i din fanborg.

Om du lyckas med ditt eget Fältslag, och freddar dig mot dina dussinmotståndare, kan du beordra dina soldater att storma en fientlig fanborg på slagfältet. Avgör utgången av en stormning genom att slå ett dubbelslag i Befallning mot fienden.

Perfekt: Du förlorar inga soldater. Fienden retirerar om deras anförare inte lyckas uppnå ett oavgjort resultat.

Lyckat (Vinnare): Du förlorar var tionde soldat i fanborgen.

Oavgjort: Om ditt T20-slag var ojämnt förlorar du var femte soldat. Vid jämnt var tionde.

Lyckat (Förlorare): Du förlorar var femte soldat.

Misslyckat: Du förlorar hälften av dina soldater.

Fummel: Du förlorar tre fjärdedelar av dina soldater och retirerar.

— SÅ RÄKNAR DU FÖRLUSTER —

När du drabbas av förluster i det egna leden uppstår ett litet huvudbry, om din fanborg består av olika truppslag. Vem ska du plocka bort? Det är du själv som avgör, men för att undvika fusk måste du använda tärningarna.

Slå en T6:a för varje förlust fanborgen lidit. Jämför tärningarnas prickar med soldaternas stridsvärde. Femmor och sexor måste användas för att plocka bort riddare, om du har sådana.

Varje trea eller fyra tar bort en knekt ur fanborgen. Ettor biter på hejdukar. Notera dock att alla T6:or faller en motståndare. Om en fanborg bara innehåller riddare och knektar faller dessa till sist också för ettor. Då väljer du själv vem.

En förlust innebär att en soldat försatts ur stridbart skick. Om skadan är dödlig avgör du först efter striden. Rollpersoner kan aldrig fällas på detta sätt.

Pecis som i små strider agerar befälen i turordning. Högst värde i Fältslag först. Då flera befäl kan storma samma motståndare kan din fanborg tvingas försvara sig flera gånger samma stridsrond.

Som befälhavare kan du maximalt ha lika många soldater i din fanborg som ditt färdighetsvärde i Fältslag. Om du har talangen Taktiker kan du kommendera tio gånger så många. Nyckeln till seger är att ha fler och bättre soldater än motståndaren. Använd följande modifikationer:

Styrkeförhållande

3:2 +1T3/-1T3

2:1 +5/-5

3:1 +10/-10

5:1 +15/-15

10:1 +30/-30

Eftersom alla trupper har ett truppvärde kan samma regler användas för att avgöra hur stor fördel du får om du har trupper av bättre kvalitet än din motståndare.

Principen är mycket enkel. En riddare till häst har ett stridsvärde på fem och räknas därför som fem personer, men bara när du kalkylerar oddsen. När du drar av förluster i din egen fanborg räknas samma riddare bara som en person. Avrunda alltid upp till heltal.

När två fanborgar hamnat i strid med varandra anses de låsta och kan inte sluta strida med mindre än att endera parten retirerar från fältet eller utplånas till sista man.

Soldater som retirerar räknas som förluster vid stridsrondens slut. En reträtt kan bara stoppas med ett hjältedåd.

Om båda fanborgarna är intakta efter sin slagväxling börjar en ny rond direkt efter den första, och så vidare.

Efter tolv stridsronder slutar slaget. Kvarvarande trupper får göra en ordnad reträtt, utan förluster. Härarna kan sedan välja att återuppta striderna nästa morgon.

Exempel: Dirk för befäl över tio knektar och möter tjugo hejdukar. Eftersom knektarna har ett högre stridsvärde blir oddsen 3:2. Dirk får modifiera sin Befallning på 11 med +2 = 13. Hejdukarnas befäl har Befallning 7-2=5.

Dirk slår en åtta och motparten misslyckas helt. Dirk plockar nu bort en knekt ur sin fanborg. Hejdukarnas anförare förlorar hela tio man.

När nästa rond börjar är oddsen 5:1 och Dirks fältslag stiger till 11+15=26, med goda utsikter till ett perfekt slag.

HÄRFÖRAREN

Till skillnad mot följeslagare, ensamvargar och befäl behöver härföraren inte vara närvarande på slagfältet. Men du måste ha talangen Strateg för att kunna spela denna roll. Då kan du leda din armé från trosslinjen om du vill.

Talangen Strateg representerar din förmåga att välja rätt tid och plats för ett slag. Du kanske lyckas åstadkomma ett bakhåll, förskansar dina soldater på en kulle eller lurar fienden att anfalla över sank mark.

Genom att lyckas med ett enkelt Fältslag kan du ge dina befäl stora fördelar. Om två härar möts och båda parter leds av strateger adderas modifikationerna på varandra. Härförarens slag görs utan modifikationer:

Resultat	Egna	Fienden
Perfekt	+5	-5
Lyckat	+5	±0
Misslyckat	±0	+5
Fummel	-5	+5

Modifikationen påverkar befälets Befallning. Du kan påverka lika många egna fanborgar som ditt värde i Fältslag från trosslinjen. Tio gånger så många om du själv rider ut i striden. Alla fientliga fanborgar påverkas av resultatet, oavsett hur många de är.

—FANBORGAR UTAN BEFÄL—

Om befälet i en fanborg dödas blir den soldat som är bäst på Fältslag ny ledare. Slumpa fram ersättaren med en T6:a. Om den nya ledaren saknar talangen Taktiker kan fanborgen bli för stor.

Alla övertaliga soldater retirerar i vild panik. Du kan avgöra ett helt slag, genom att anfälla fiendens anförare. En liknande effekt uppnås om fanbäraren faller.

Alla fanborgar bär ett standar med en iögonfallande flagga på, för att soldaterna lätt ska kunna omgruppera på slagfältet. Du kan attackera fanbäraren när du utför ett hjältedåd. Slå en T20 på för att avgöra vem som håller standaret.

Om fanbäraren stupar råkar trupeprna i oordning. Slå nu ett Berömmelse. Om du lyckas tar hela den fanlösa truppen till flykten, precis som deras anförare fumlat.

En härförare som befinner sig på slagfältet räknas som följeslagare, ensamvarg eller befäl under striden. Hon kan inspirera sina trupper även om hon gömmer sig bland följeslagarna i någon annans fanborg.

NÄR STRIDSLARMET TYSTNAR

Alla fältslag slutar när solen går ner. Om striden inleddes i gryningen betyder det att kampen kan pågå i tolv stridsronder. Då är det dags att räkna de döda.

Alla soldater som fallit på slagfältet är inte döda. En del är sårade och kan kämpa igen nästa dag. Slå Läkekonst och modifiera för strykeförhållandet som rådde mellan härarna vid slagets början.

Perfekt: En fjärdedel har stupat.

Lyckat: Hälften av de fallna har stupat.

Misslyckat: Tre fjärdedelar har stupat.

Fummel: Inte ens de sårade överlever.
Alla förluster räknas som stupade.



BORGAR & MURAR

Om du bygger murar och torn i din förläning under vintervilan får du en borg, som skyddar dina soldater.

En ringmur med bröstvärn har till exempel ett försvarsvärde på tio poäng. Alla soldater som förskansat sig bakom en sådan mur får addera +10 till färdighetsvärdet när de slår Fältslag och Befallning.

Det gör det nästan omöjligt för en anfallare att vinna en slagväxling mot en fanborg uppe på muren utan belägringstorn, katapulter och stegar. Sådana måste byggas i förväg, och projekteras redan under vintervilan. All belägringsutrustning mäts sedan i abstrakta siffror – Fortifikationspoäng.

Poängen representerar alla stegar, pilar, torn och änterhakar du har i din tross eller i förråden på ditt slott.

Varje poäng kostar en mark och du köper dem under vintervilan. Fortifikationspoängen kan användas av både anfallare och försvarare som har talangen Belägrare.



—KANONJÄRER & KANONER—

Alla belägrare kan använda katapulter och kastmaskiner för att bombardera fiendens murar på säkert avstånd. Men om dina befäl har talangen Kanonjär kan du utrusta din armé med riktiga kanoner. En kanon kostar tio mark och räknas som ett vanligt fortifikationspoäng. Kanonerna förbrukas emellertid inte när de används. Varje Kanonjär kan föra befäl över lika många kanoner som färdighetsvärdet i Fältslag.

Härförarna i Fausts värld har ännu inte räknat ut hur man använder kanoner som artilleri på slagfältet. Pjäserna är alltid placerade i trosslinjen och står således i säkerhet. Men om alla fanborgar i din armé retirerar, måste du också överge de dyra pjäserna. Det gäller också om en strid avbryts efter tolv stridsronder, och du väljer att fly istället för att fortsätta slaget dagen därpå.

Anfall: När du är befäl och anfaller en fiende på en mur kan du reducera befästningens försvarsvärde med fortifikationspoäng. Ange hur många du vill spendera innan du slår Fältslag eller Befallning. Varje spenderad poäng förbrukas permanent och reducerar murens försvarsvärde med -1. Du får maximalt använda så många poäng som murens försvarsvärde.

Försvar: Uppe på murarna representerar poängen stenblock, pilar och kokande olja som regnar över anfallarens stegar. Varje poäng reducerar anfallarens fortifikationspoäng med -1. Som mest till noll.

STRID PÅ MUREN

Så länge det är försvararen som vinner befälens slagväxling håller muren alla inkräktare borta. Men så snart ett anfallande befäl vinner en stridsrond har hennes fanborg bitit sig fast uppe på murkrönet.

Detta kallas för att slå en bräsch i muren. Nästa stridsrond kan fanborgen anfalla som vanligt, utan att hindras av murar eller kokande olja. Just därför byggs de flesta slott med flera försvarsringar. En angripare måste erövra cirkelarna en och en, från den yttersta muren till det innersta tornet.

Försvararen kan fördela sina styrkor i de olika försvarscirkelarna. För enkelhetens skull räknar vi med att det ryms en enda fanborg i den innersta försvarscirkeln på en borg. I den andra ryms tre fanborgar, i den tredje tre, och så vidare.

Befäl och härförare som försvarar en borg kan inte använda talangerna Taktiker eller Strateg.

RETRÄTT MOT MITTEN

När en anfallande fanborg tvingas retirera i en borg behöver den bara backa ut till nästa försvarscirkel. Befälet måste sedan slå en ny bräsch i muren för att fortsätta inåt.

En försvarare som tvingas retirera får backa in till nästa försvarscirkel, utan att räkna de retireande som förluster. Om det saknas plats eller om fanborgen stod i den sista cirkeln ger soldaterna upp. Betrakta dem som förluster.

BOMBARDEMANG

Fortifikationspoäng kan användas från säkert avstånd, av en anfallare som inte vill storma murarna.

Du behöver talangen Belägrare för att bombardera murar på avstånd. Satsa fortifikationspoängen som vanligt och slå en T20.

Om resultatet är lika lägre än de bombarderande poängen minskar murarnas försvarsvärde med lika mycket som differensen mellan tärningen och värdet. Murarna skadas permanent.

Om du bombarderar en ringmur med 15 fortifikationspoäng och slår elva minskas murens försvarsvärde fyra steg. Det går inte att storma och bombardera samtidigt.

SVÄLT OCH BELÄGRING

Ibland kan en anfallare välja att vänta ut sin fiende, istället för att anfalla. Vanligtvis lider de belägrade mer av hunger och sjukdom än belägrarna utanför murarna.

Härförarna i de bäge lägren slår varsitt belägringsslag tills en part misslyckas. Det går till så här.

Anfallaren: måste lyckas med Befallning. Annars deserterar alla hennes trupper under natten.

Försvararen: slår under värdet som finns i förläningens skattkista med T20. Annars ger garnisonen upp på grund av svält.

Slå ett slag varje månad som belägringen pågår. Varje slag efter det första reduceras med -1, -2, -3 och så vidare.

— FÄLTSLAG PÅ SCHACKBRÅDET —

Om två härförare som behärskar Strateg möter varandra, och båda har befälhavare som skolats i taktik kan fältslagen bli nog så svåra att överblicka.

Då kan du behöva plocka fram schackbrädet, och låta varje fanborg representeras av en egen spelmark i rutnätet. En ruta motsvarar då upp till hundra steglängder och trupeerna måste manövrera för att nå varandra.

Varje fanborg får röra sig lika många rutor som befälets förflyttning under en stridsrond. Fanborgar där soldatern har avståndsvapen kan då attackera utan att riskera egna förluster.

Avståndsvapen kan skjuta på mål inom tre rutor. Fanborgarnas befäl gör som vanligt upp med Befallning, men anfallaren får bara tillgodoräkna sig de trupper som har vapen med räckvidd. Anfallaren drabbas inte av förluster.

1 Härförarna förbereder det kommande slaget. Slå Strateg+Fältslag=

Resultat	Egna	Fienden
Perfekt	+5	-5
Lyckat	+5	±0
Misslyckat	±0	+5
Fummel	-5	+5

2 Alla på fältet slår Fältslag. Befälhavaren först, följeslagarna sist. Addera fanborgens storlek som bonus. Modifiera för styrkeförhållande om fanborgen är i närstrid.

Perfekt: Du är utan skrämor och kan utföra ett hjältedåd (se nedan).

Lyckat: Värj dig mot en dussinmotståndare. Som ensamvarg eller befäl får du sedan utföra ett hjältedåd.

Misslyckat: Du måste värja dig mot en dussinmotståndare.

Fummel: Du måste värja dig mot 1T3 dussinmotståndare.

Styrkeförhållande

3:2	+1T3/-1T3
2:1	+5/-5
3:1	+10/-10
5:1	+15/-15
10:1	+30/-30

3 Värj dig i Envig mot eventuella dussinmotståndare som kommit i din väg.

1 Hejduk: Fotsoldat med Envig 10. Spjut, svärd eller yxa. Slagkraft 2T6. (2:3)

2 Stark Hejduk: Slagkraft 3T6. (1:1)

3 Knekt: Fotsoldat med Envig 14. Svärd, yxa eller hillebard. Slagkraft 3T6. (3:2)

4 Kyrassiär: En knekt till häst. (2:1)

5 Riddare: Ryttare med Envig 16. Slåss med lans eller svärd. Slagkraft 3T6. (3:1)

6 Tapper riddare: Ryttare med Envig 18. Slåss med lans eller svärd. Slagkraft 4T6. (5:1)

4 Befälhavarna gör upp med dubbelslag i Befallning:

Perfekt: Du förlorar inga soldater. Fienden retirerar om deras anförare inte lyckas uppnå ett oavgjort resultat. Soldater som retirerar kommer att räknas som förluster vid stridsrondens slut.

Lyckat (Vinnare): Du förlorar var tionde soldat i fanborg.

Lyckat (Förlorare): Du förlorar var femte soldat.

Oavgjort: Om ditt T20-slag var ojämnt förlorar du var femte soldat. Vid jämnt var tionde.

Misslyckat: Du förlorar hälften av dina soldater.

Fummel: Du förlorar tre fjärdedelar av dina soldater och retirerar.

5 Beräkna förlusterna i din fanborg. Använd T6:or för att skilja truppslagen.

6 Repetera steg 2-6 tills tolv stridsronder förflutit, eller ena parten besegrats helt på slagfältet.

7 Slå Läkekonst för att beräkna hur stora förluster en fanborg *de facto* lidit.

Perfekt: En fjärdedel har stupat.

Lyckat: Hälften av de fallna har stupat på slagfältet.

Misslyckat: Tre fjärdedelar är döda.

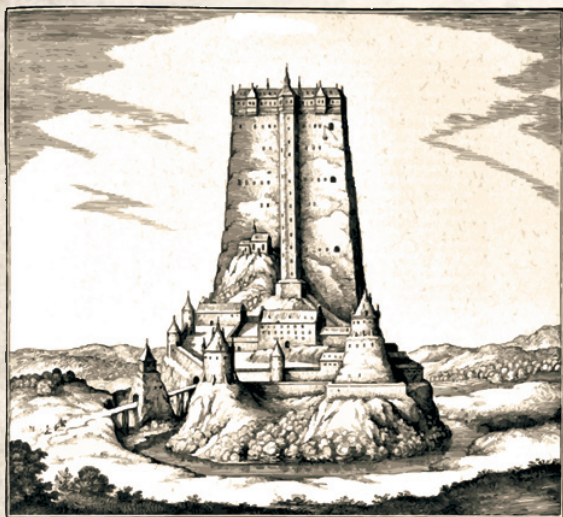
Fummel: Inte ens de sårade överlever.

8 Striden kan fortsätta när en ny dag tar vid, om båda parter har trupper kvar och är villiga att slåss. Du kan lämna slagfältet utan risk, i skydd av natten. Belägringsutrustning och kanoner måste då lämnas kvar tillsammans med alla dina sårade.

9 Repetera steg 1-7 om striderna återupptas en andra dag. Nu väntar tolv nya stridsronder.

SOLO: BORGBYGGARENS ÄVENTYR

Du kan enkelt bygga dig ett eget slott, om du har en förläning och tillräckligt med pengar. Räkna med att bygget tar några år. Riktningarna som ges här kan användas även för andra byggprojekt. Så här gör du om du vill bygga dig en egen fästning.



Utgå gärna från en verklig förlaga. Leta upp en bild på ett fantasieggande slott och börja skapa. Slottet Fleckenstein låg i Elsass och dominerades av ett majestätiskt kärntorn.

BARFRED Börja med att bygga ett centralt placerat fort. Det kallas för barfred och upptar bara en liten yta. Barfreden kostar lika många mark som sitt försvarsvärde. Du kan i princip bygga den hur stort som helst. Här är några vanliga modeller.

BARFRED	FV	NOTERING
Torn	5	Trä eller stentorn.
Kastell	10	Ett stort torn.
Kärntorn	15	Tornhus.

RINGMUR Runt barfreden bygger du sedan en ringmur eller palisad. Det ger dig en extra försvarsring runt barfreden. Murar kostar, precis som allt annat, lika många mark som sitt försvarsvärde. Du kan också förse dina murar med torn, vallgrav och andra tillbehör som gör dem svårare att forcera.

MURAR	FV	NOTERING
Palisad	6	Träpalisad
Ringmur	8	Klassisk slottsmur
Bröstvärn	+2	Torn & Skottgluggar
Barbikaner	+6	Porthus/gallerportar
Vallgrav	+2	Vattenfylld dike

NATURLIGA SKYDD Du kan välja att bygga ditt slott på en svårtillgänglig plats för att förbättra dess skyddsvärde. Men samtidigt fördyrar du bygget. Det ökade skyddsvärdet gäller vanligtvis samtliga försvarsringar i borgen. Alla kostnader multipliceras enligt tabellen nedan.

NATURLIGT SKYDD	FV	MULTIPLIK
På en hög kulle	+2	$\times 1\frac{1}{4}$
På en smal udde	+4	$\times 1\frac{1}{2}$
På en isolerad ö	+6	$\times 2$
På en bergstopp	+12	$\times 4$
Helt otillgänglig	+18	$\times 6$

KONCENTRISKA SLOTT Under medeltiden lärde sig människorna i Fausts värld att bygga borgar med flera försvarsringar, där de inre ringarna var högre än de yttre. De kallas koncentriskas borgar, eller ringborgar, och ger försvararna möjlighet att avlossa projektiler från alla murkrön samtidigt.

En mur som byggs utanför den första kostar emellertid dubbelt så mycket som normalt. Den andra cirkeln måste ju täcka in en större yta än den första. Tredje cirkeln kostar tre gånger så mycket, och så vidare. En sådan yta kallas för en areal.

Priserna ovan gäller för en areal i den innersta ringen. Priset för ett kärntorn med omgivande ringmur blir därför $15 + (8 \times 2) = 31$ mark. Barfreden är den första cirkeln och ringmuren den andra. Om en tredje cirkel byggs till kostar den ytterligare 24 mark.

Även priset för barbikaner, bröstvärn och torn multipliceras i de yttre cirkelarna.

Kom ihåg att det kan ta många och långa år att bygga en borg. Börja i tid och ge inte upp.

Ett slott är en investering i säkerhet. Snåla inte på materialet om du har pengar.



Kapitel XI: Ditt Hely



Det var en gång en gammal furste som bodde i ett slott, högt uppe på en klippa med utsikt över en skummande fors. Från de högsta tornfönstret nådde hans blick över hela riket. Det här är vad han såg när han tittade ut genom sitt fönster:

Nedanför slottet låg en liten by med ett högt kyrktorn. Från byn ringlade en dammig landsväg genom skogen, bort mot en stad med höga murar och flera kyrktorn.

Staden låg där forsen förvandlades till en trög och långsam flod.

Om fursten kisade kunde hans ögon också urskilja två mindre byar ute i de stora skogar som skiljde slottet och staden åt. Stigarna som ledde dit var så smala att de inte syntes från slottsklippans höjder.

Det var allt. Fursten kunde se hela sitt rike från burspråket i sitt sovgemak.

VÄLKOMMEN TILL SAGOVÄRDEN

Nu börjar ditt jobb. Tillsammans med de andra spelarna ska du befolka den lilla byn Fehl-am-Platze och dess närmaste omgivningar.

Byn är inte särskilt stor. Visst finns där

några hundra själar, men du behöver inte hålla reda på dem alla. Vi kan tryggt utgå från att rollpersoner och deras närmaste släktingar är de viktigaste invånarna, sett ur ett berättarperspektiv.

Om en av dina spelare valt att spela son till en svinaherde, då vet du ju att det finns en sådan i byn. Är en annan väpnare? Då måste det ju också finnas en riddare vid hovet.

De är alla viktiga birollsinnnehavare i början av sagan, men deras personligheter kan vi mejsla ut allt eftersom. Om man vill vara lite elak skulle man kunna säga att de alla är ganska enkla människor.

RIKET VID VÄRLDENS ÄNDE

Om man vill vara mer än lite elak skulle man kunna säga att Platzeborna, de tror att renässansen var något som bara drabbade en massa andra människor. Om de alls känner till den.

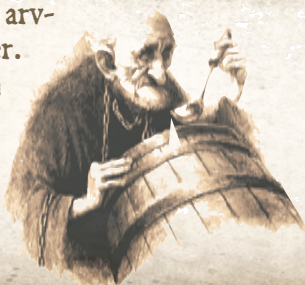
Baroniet Platze ligger visserligen insprängt i ett större grevskap, men det lyder varken under grevar eller biskopar – eller ens under kejsaren, för den delen.

Förläningen gavs bort till ätten von Platze

— FÜRST FERDINAND & FURSTINNAN ISA —

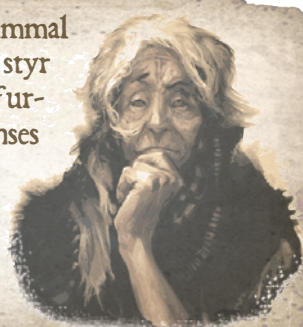
Baron Ferdinand är en åldrad furste, utan andra arvingar än sin unga dotter.

Han betraktas som en rätträdig härskare av sina undesåtar, och rycks inte ha några andra ambitioner än att äta gott.



Isa är nästan lika gammal som sin make, och styr riket med fast hand när fursten inte orkar. Hon anses vis och bestämd.

Envisa tungor gör gällande att den gamla gumman är trollkunnig.



för många generationer sedan. Genom arvsskiften, krig och intriger har den kommit att bli helt självstyrande. Förmodligen för att den är så obetydlig. Baroniets invånare utgår ifrån att de blivit bortglömda, och lika gott är det.

Ur berättarteknisk synvinkel ger det oss stora friheter. Vi behöver till exempel inte rita detaljerade kartor, som visar var i världen Platze ligger. Vi behöver heller inte tynga ner vår berättelse med historiska referenser, bara för att vi låst den vid en given tid och en given plats.

Nästan alla som bor i Platze föds, lever och dör inom synhåll från slottet uppe på klippan. Därför är det också möjligt att beskriva hela deras värld på några få sidor. Du hittar alla detaljer du behöver på nästa uppslag.

SJUMILASKOGEN

Runt om den trygga hemmiljön breder en vidsträckt skog ut sig. Den kallas kort och gott sjumilaskogen, för även om du går i den en hel dag kommer du inte till slutet.

Alla platser som din första rollperson känner till ligger någonstans i den skogen. Slå ett Vildmarksvana varje timme, när du föröker nå någon av dem och läs av resultatet nedan. Färdas du till häst använder du Ryttarkonst, i en båt Båtvett och i kärra Djurhållning.

Perfekt: Du når ditt resmål utan problem.

Lyckat: Du närmar dig målet och kan försöka igen nästa timme med +5.

Misslyckat: Du irrar. Återvänd hem eller försök igen med -5. Ett gyllene tillfälle för spelledaren att lätta upp handlingen med ett lite sidoäventyr.

Fummel: Du är vilse. Spelledaren avgör var du hamnar. Förhoppningsvis har hon förberett ytterligare ett sidoäventyr.

Kumulativa modifikationer

+5 När du reser i dina hemtrakter

+5 Om du färdats samma väg förut

+5 Om du följer en väg

+(T6) Om du har en karta

±0 Du följer en stig

-5 Om du lämnar stigen

-5 Mörker, regn eller dimma

-5 Om du gick vilse vid förra slaget.

Om du ingår i ett sällskap med fler resenärer utser ni en vägvisare, som slår tärningen. Samma system kan användas vid både långa och korta resor.

Om du ämnar bege dig ända tillstaden vid skogsbrynet byter du ut timmarna mot tidegärder. Vid ännu längre resor använder du hela dagar, veckor eller månader.

SEVÄRDHETER

Undrar du vad du ska ut i skogen och göra? Som alla sagoskogar rymmer den stora hemligheter. Du kan nå dem med ett slag i Vildmarksvana. Här är tre av dem.

Häxans stuga: Den gamla häxan är både klok och läkekunnig. Men hennes trolldom kostar. Räkna med att hon avkräver dig en daler för kraftpoäng som hon väver in i sina besvärjelser. Eller att hon kräver en gentjänst för att hjälpa dig.

Trollbron: Den gamla landsvägen genom skogen skulle fortfarande vara farbar, om det inte vore för trollet under bron. Oavsett om du besegrar besten med list eller styrka väntar ett hjältedåd här.

Ungdomens källa: Slå en T20 när du dricker av brunnens vatten. Slår du lägre eller lika med samtliga själsegenskaper på Pergamentets vänsterspalt åldras du inte under kommande vinter.

—JUNGERUN & PRÄSTEN—

Ilse är Ferdinands dotter. Hans enda barn från ett tidigare äktenskap. Som förstfödd bör hon stå först i tur att arva riket efter sin far.

Fusrtinnan är Ilses styvmoder, och skulle nog hellre se att riket tillföll hennes egna barn. Men det är en annan historia.



Fader Ikabod är sin husbondes andlige rådgivare. Som skriftlärare har prästen en naturlig plats vid furstens hov.

Som själasörjare rör han sig samtidigt lika otvunget i byarna. Han fungerar som en länk mellan frälset och allmogen.





— EHLAM-PLATZE —

SEVÄRDHETER

- 1 Treenighetskyrkan
 - a Galgeken
 - b Gravplatsen
- 2 Gästvivargården
- 3 Brunnen & Torget
 - c Straffstocken
- 4 Porthuset & Fogdegården
- 5 Kvarnen & Kvardammen
- 6 Svinfällorna

RESIDENS

- 7 Prästgården
- 8 Herdens stuga
- 9 Hantverkarnas kvarter
- 10 Storbondens gård

GEMENSAMMA BYGGNADER

- 11 Stallarna
- 12 Ladan



VANLIGA BOSTÄDER

- 13-15 Bondgårdar
- 16 Ruinen
- 17 Fattigstugan

VÄGAR & STIGAR

- A Till slottet
- B Till landsvägen
- C Till Bockmühle
- D Till Windmühle



—STADEN VID HORIZONTEN—

NEDANFÖR MURARNA

- 1 Vårdshuset
- 2 Bruggertornet
- 3 Fogdeborgen
- 4 Hamnen
- 5 Spannmålsmarknaden

KYRKORNA

- 6 Himmelsfärdskyrkan
- 7 Kappucinerklostret
- 8 S:t Nicholas kapell
- 9 Trekonungakyrkan
- 10 Helga Verenas kapell

SEVÄRDHETER

- 11 Rådhuset
- 12 Kurplatz
- 13 Slottsruinen
- 14 Svavelkällan
- 15 Galgbacken

OMGIVNINGEN

- 16A-C Stadsjordarna
- 17 Wettingen
- 18 Djävulskullen

VÄGAR & FÄRVEDER

- A Till Fehl-am-Platze
- B Uppströms (söder)
- C Nedströms (norr)



Att färdas till främmande land är ett bra sätt att vidga sina vyer. Regeltekniskt kan det ge dig tillgång till nya talanger och gåvor utan att du behöver spendera ödeslotter.

Om du väljer Pilgrimens Äventyr under vintervilan slår du ett slag i Vildmarksvana, precis om när du reser under spelets gång. Restiden är oväsentlig.

Slå en T20 för händelser längs vägen. Om du stöter på svårigheter använder du dina färdigheter för att överkomma hindren. Tabellen anger vilka.

Pilgrimsfärder lönar sig alltid, om de är framgångsrika. När du återvänder hem får du kryssa din Berömmelse, och dessutom tillägna dig en av förmån, med en T6:a.

SOLO: PILGRIMENS ÄVENTYR

HÄNDELSE (T20)

1-2 Infödingarna är avogt inställda mot främlingar. Slå Berömmelse för att få passera.

3-4 Färdvägen kräver att du reser med båt ett stycke av vägen. Slå Bårvett.

5-6 Du färdas med vagn ett långt stycke av vägen och måste klara ett slag i Djurhållning.

7-8 Ibland måste man fråga om vägen. Slå Folkvett för att få vägbeskrivning.

9-10 Krig rasar i din färdväg. Slå Intriger för att undvika det.

11-12 Sjukdomar och hungersnöd följer i dina spår. Slå Läkekonst för att kureras dig.

13-14 Det främmande landet sätter dina kunskaper på prov. Testa ditt Låshuvud.

15-16 Du behöver färdas fort, vilket tarvar ett riddjur. Slå ett Ridaslag.

17 Du tvingas smyga som en tjuv om natten, för att undgå fiender. Slå Smyga & Gömma sig.

18 Din övertalningsförmåga sätts på prov när du köpslår med tullare. Slå Vältalighet.

19 Rövare angriper dig längs vägen. Slå Envig för att undkomma bakhållet.

20 Slå två gånger på tabellen. Använd båda resultaten.

FÖRMÅNER (T6)

1 Kryssa en valfri färdighet och hitta på en bra historia om hur du hade användning av färdigheten.

2 Öka dina Ödeslotter med +1T6.

3 Skaffa dig en slumpvis vald Talang eller Gåva, utan kostnad. Slå om omöjliga resultat som Bortbyting eller Övernaturlig. Hitta sedan på en enastående skräna om hur du begåvades med din nya kunskaper.

4 Du har fört hem rikedomar som motsvarar dubbla ditt vanliga levebröd.

5 Du har fört hem rikedomar som motsvarar tre gånger ditt vanliga levebröd.

6 Du har fört hem rikedomar som motsvarar fyra gånger ditt vanliga levebröd.



GLÖM INTE ATT KRYDDA RESESKILDNINGEN!

Rekommenderade resmål: Den kalla norden, brittiska öarna, Italienska halvön, Iberiska halvön, Ottomanska riket, Orienten eller Heliga landet.

Dr. Faust

Att besöka en stor stad är ett äventyr i sig. Men för att få utnyttja stadens alla fördelar måste du övervinna alla farliga lockelser som lurar en lantlig besökare.

Bestäm hur mycket pengar du tar med, och räkna med att dina färdigheter sätts på prov innan du får handla. Prislistorna hittar du i kapitel IV.

SOLO: STADSVANDRARENS ÄVENTYR

1-4 Du kan börja handla omedelbart.

5-6 Knektarna vid slottsporten stirrar misstänksamt på dig. Slå Folkvett eller betala en penning i tullavgift. Om du är burgen eller adlig kan du använda Befallning istället.

7 En skamlös gatflicka/gatpojke bjuder ut sig. Slå Kyskhets, om du inte vill förlora tid och 1T3 penningar.

8 En luggsliten krympling ber om pengar. Slå Girighet, annars skänker du bort 1T3 penningar innan du kommer till marknaden.

9-10 Krogarna lockar. Slå Måttfullhet för att fortsätta med dina ärenden. Annars slösar du bara tid.

11-12 Världshusets mjuka bolster tvingar dig att slå ett Flit, om du vill hinna alla ärenden. Annars får du återvända hem tomhänt.

13 Någon tömmer ett nattkärl genom fönstret. Slå Smidighet för att undvika att bli nedstänkt. Med solad klädedräkt måste du vända hem.

14-15 Bakom stadsmurarna finns många lurendrejure. Slå Intriger för att utföra dina ärenden. Vid ett misslyckande återvänder du tomhänt.

16 Du blir omkullsprungen av en burgen rådsmedlem. Bara din Hövlighet kan rädda dig från att kastas ut ur staden.

17 En närgången tjuv med försöker vittja dina fickor. Hennes Fingerfärdighet är lika hög som din Girighet. Om hon övervinner din Blick har hon länsat hela din reskassa.

18 En köpman erbjuder varor från främmande land. Slå Tala (Franska/Italienska/Spanska/Etc) för att göra ditt livs affär. Du får slå av en tiondel av priset på en valfri vara, utan att behöva köpslå.

19 Pest och sjukdomar rasar innanför murena. Du måste omedelbart lämna staden. Slå dessutom ett Karisma. Vid ett misslyckande slår du ett extra slag för ålderssvaghet.

20 Slå två gånger på tabellen.



När du motstått stadens alla lockelser kan du börja handla från prislistan i kapitel IV. Har du talangen Köpman kan du pressa

priserna som vanligt. Slå Intriger varje gång du saknar jämna pengar.

PERFEKT: "Se bara vilken hög silverhalt!" Du får ut 1T6+10 penningar ur varje daler du växlar. Du behöver bara använda 1T6+6 penningar för varje ny daler du vill köpa.

LYCKAT: "Bit i myntet, om du inte tror mig." Du får ut 12 penningar ur din daler. Du köper en daler för samma summa.

MISSLYCKAT: "Inte mycket silver i den här inte." Du får bara ut 2T6 penningar ur dalern. Varje ny daler kostar dig hela 1T6+10 penningar.

FUMMEL: "Det här är ju ett försilvrat kopparmynt!" Du får inte ut mer än 1T6 penningar ur dalern. Ingen vill växla dina penningar till nya daler.

Kapitel XII: Bestiarium

Stålhjälms + Läderhätta (7p)

Ryttarlans

Springare

Kyrassrustning
utan hjälm (10p)

Svärd

PARZIFAL DER PASTICHE

Sty: 14

Sto: 15 SLAGKRAFT: 3 TL

Bl: 11 TALIGHET: 15

Kar: 14 SNABBHET: 13

Sm: 15 FÖRFLYTTNING: 3 STEG

TALANGER:

Kavallerist, Lansjägar,

Taktiker

GAVOR:

Celeber

SJÄLSEGENSKAPER:

Barmhärtighet 13,
Högmod 16, Vrede 9

Passioner:

Ridderlighet 16

FÄRDIGHETER:

Envig 14, Fältslag 13,
Hövlighet 12, Rida 15

I ett bestiarius hittas du består av alla de slag. Påhittade såväl som verkliga. Så även i detta kapitel. På nästa upp-slag finns en rad underliga varelser, som människorna i Fausts värld har hört talas om. Men där finns också ett avsnitt med vanligt folk, som kan användas under spelets gång.

Alla beskrivs som sjabloner, med ett förenklat pergament, och bara de viktigaste värdena listas för var och en. Spelledaren har fria händer att höfta till övriga världen när och om de behövs.

Annars kan följande tumregler användas. Blyertsvärden, passioner och själsegenskaper antas ligga på 7, om inget annat anges. Detsamma gäller olistade färdigheter som det verkar rimligt att personen eller varelsen behärskar.

Kom ihåg att djur som slåss utan vapen minskar sin slagstyrka med en tärning, och att de använder Smidighet istället för Envig.

I marginalerna vid sidfoten hittar du alldeles vanliga djur. Sådana som jagas, eller hålls i stall.

— XXX —

—XXX—



Alf

STY: 7
STO: 6
BLI: 20
KAR: 8
SMI: 18

SLAGKRAFT: 1 T6
TÅLIGHET: 7
SNABBHET: 19
FÖRFLYTTNING: 2 STEG
RUSTNING: 0

FÄRDIGHETER: Finger-
färdighet 14, Läshu-
vud 12
EGENSKAPER: Girighet
15, Traditioner 12

TALANGER: Kattfotad
GÅVOR: Flink, Vaksam

Vad vår herre tänkte när han skapade alferna är det ingen som vet. De söker sig ofta ut ur Skuggriket, eftersom de är extremt nyfikna.

De saknar förståelse för vad äganderätt innebär, och deras lösöre består av snatade föremål. Om du stöter på en alf med ett värdeföremål bör du kunna byta till dig dyrgripen mot vad strunt som helst. Det gäller bara att övervinna den lille gynna-rens Traditioner i ett dubbelslag.

Alfer hör till den sorts oknytt man får lära sig leva med i Fausts värld.



Basilisk

STY: 16
STO: 18
BLI: 13
KAR: 3
SMI: 15

SLAGKRAFT: 3T6
TÅLIGHET: 17
SNABBHET: 14
FÖRFLYTTNING: 2 STEG
RUSTNING: 6

FÄRDIGHETER: Inga
EGENSKAPER: Frosseri
15, Vrede 16

TALANGER: Simmare
GÅVOR: Långsam,
Tjock

Av lätt insedda skäl går det inte att visa basilisken på bild. Den som möter djurets blick förvandlas ju till sten. Basilisken har en ormkropp på ben, med en grodas fläckiga skinn.

Basiliskens bett är giftigt. Giftstyrkan är densamma som bestens kvarvarande tålighet, men dess blick är ännu farligare.

Den som fumlar i en slagväxling mot basilisken förvandlas omedelbart till en stenstod.



— XXX —

Drake

STY: 36

STO: 36

BLI: 6

KAR: 4

SMI: 18

SLAGKRAFT: 7 t6

TÅLIGHET: 36

SNABBHET: 12

FÖRFLYTTNING: 5 STEG

RUSTNING: 8

FÄRDIGHETER: Inga

EGENSKAPER: Frosseri

16, Vrede 18

TALANGER: Eldfödd,
Kattfotad

GÅVOR: Fruktad,

Mörkerseende

Draken är ett tämligen dumt urtidsdjur, med ormlig muskelmassa och osläcklig aptit. Den slåss hellre än bra och använder huvudet som klubba, eller svansen för att snärja sina offer. Djuret anfaller med sin Smidighet.

Drakens tänder är tillräckligt vassa för att orsaka banesår, men används bara på fasthållna byten. Den kan också spruta ut ett giftigt slem som bränner som led på motståndaren. Räckvidden är densamma som drakens förflyttning. Giftstyrkan densamma som djurets kvarvarande Tålighet.



Dvärg

STY: 16

STO: 8

BLI: 15

KAR: 8

SMI: 12

SLAGKRAFT: 2 t6

TÅLIGHET: 12

SNABBHET: 14

FÖRFLYTTNING: 2 STEG

RUSTNING: 0

FÄRDIGHETER: Hän-

dighet 22, Läshuvud

16

EGENSKAPER: Tradi-

tioner 18

TALANGER: Kattfotad,
Hantverkare

GÅVOR: Flink, Grånad

Sägnerna vet berätta att dvärgarnas släkte överlevde syndafloden genom att krypa ner under bergens rötter. Nu är deras benknotor hårda som sten, skinnet segt som läder och när deras blod spills har det samma färg som jord.

Den typiske dvärgen är en vresig enstöring som lever i en jordkula, långt från människornas boningar. Han är knipslug och samarbetsovillig, men lånar ut sin klokskap till den som bjuder något i gengäld. Och respekterar de gamla traditionerna.



— XXX —

Djävlar & Demoner

STY: 9

STO: 7

Bli: 15

KAR: 15

SMI: 20

SLAGKRAFT: 2 T6

TÅLIGHET: 8

SNABBHET: 18

FÖRFLYTTNING: 4 STEG

RUSTNING: -

FÄRDIGHETER: Folkvet

15, Hövlighet 15,

Läshuvud 15

EGENSKAPER: Tålmod

1, Vrede 20

TALANGER: Besvärjare

(Magi)

GÅVOR: Flyfotad, Gra-

ciös, Kvick, Övernaturlig

En djävul är inte detsamma som Djävulen. Prästerskapet talar istället om demoner, när de benämner de små retliga krittren. Även om smådjävlar kan klösas och bitas är övertalningsförmågan deras främsta vapen.

Djävlar anfaller med sin vältalighet. De slår Folkvett eller Hövlighet och en lyckad verbal attack tvingar offret till ett egenskapsslag.

Exempel: Ge ingen nåd (Grymhet), Grubbla inte – agera (Vrede), Sköt dig själv och skit i andra (Girighet). Djävlar är trollkunniga med Kraft: 2 och Brännvid: 15.



Enhörning

STY: 25

STO: 30

Bli: 15

KAR: 15

SMI: 18

SLAGKRAFT: 6 T6

TÅLIGHET: 28

SNABBHET: 17

FÖRFLYTTNING: 5 STEG

RUSTNING: X

FÄRDIGHETER:

Läkekonst 20

EGENSKAPER: Kyskhet

12, Vrede 5/20

TALANGER: Kattfotad,

Osynlig

GÅVOR: Helare, Vål-

signad, Övernaturlig

Du vet säkert att man fångar enhörningar med hjälp av jungfrur. Om jungfrun övervinner djurets Kyskhet med sin egen blir det skygga djuret fogligt.

Men om jungfrun förlorar slagväxlingen stiger enhörningens vrede till 20 och djuret förvandlas till en rasande best.

Enhörningarnas horn har läkande kraft, men endast den som närmar sig en foglig enhörning, och klarar ett Barmhär-tighet, kan vidröra hornspetsen. Beröringen läker ögonblickligen eventuella banesår och stillar alla blodflöden.



— XXX —

Ätt

STY: X
STO: XX
BLI: XX
KAR: XX
SMI: XX

SLAGKRAFT: X T6
TÅLIGHET: XX
SNABBHET: XX
FÖRFLYTTNING: X STEG
RUSTNING: X

FÄRDIGHETER: Färdighet xx, färdighet xx
EGENSKAPER: Egenskap xx, egenskap xx

TALANGER: XXX
GÅVOR: XXX

X_{XX}

Ätt

STY: X
STO: XX
BLI: XX
KAR: XX
SMI: XX

SLAGKRAFT: X T6
TÅLIGHET: XX
SNABBHET: XX
FÖRFLYTTNING: X STEG
RUSTNING: X

FÄRDIGHETER: Färdighet xx, färdighet xx
EGENSKAPER: Egenskap xx, egenskap xx

TALANGER: XXX
GÅVOR: XXX

X_{XX}

—XXX—

XXX